IL PRIMO MAGAZINE ITALIANO DEDICATO AL MONDO DI METAL GEAR SOLID

2
MGM

UN' ESCLUSIVA DEL PORTALE DEFINITIVO METALGEARWEB.NET

MGM
MetalGearWeb Magazine

UN EROE NON MUORE MAI
Solid Snake su PS3

FOX HOUND SPECIAL FORCE GROUP

METAL GEAR
L' analisi di Outer Heaven

NAKED IN COMPAGNIA
Nuove donzelle in Subsistence

ALL' INTERNO UNO SPECIALE DEDICATO AI PRIMI METAL GEAR

DA QUESTO MESE INIZIA LA PUBBLICAZIONE FASCICOLATA DEL LIBRO FUOCO NEMICO

METAL GEAR MAGAZINE

TOKYO GAME SHOW 2005

I NOSTRI SPECIALI

FUOCO NEMICO

VERSUS

FAN AREA

MERYL

Vero nome: Stefania
Età: 16
Ruolo: Direttrice responsabile, redattrice
Personaggio preferito: Meryl Silverburgh
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid

SNAKE22

Vero nome: Robertino
Età: 19
Ruolo: Direttore responsabile, redattore
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid: The Twin Snakes

DR. HANS DAVIS

Vero nome: Manuel
Età: 14
Ruolo: Redattore e Sketcher
Personaggio preferito: Otacon
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Metal Gear Ac!d

FOX-HOUNDER

Vero nome: Giovanni
Età: 20
Ruolo: Redattore
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

BIG SNAKE

Vero nome: Andrea
Età: 17
Ruolo: Redattore
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid

MGS ITALIA

Vero nome: Fabrizio
Età: 19
Ruolo: Redattore
Personaggio preferito: Naked Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

THE JOY

Vero nome: Debora
Età: 17
Ruolo: Redattrice e sketcher
Personaggio preferito: Meryl Silverburgh e Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid

RAIDEN 2.0

Vero nome: Federico
Età: 18
Ruolo: Redattore, artista e vignettista
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid

STELLA

Vero nome: Stella
Età: 2
Ruolo: Postina
Personaggio preferito: Cucciolo di lupo
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid

OTTOBRE 2005

Direttori responsabili
Meryl e **Snake22**

Illustrazione in copertina
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Official screenshot from Tokyo Game Show 2005

Vignette e caricature
Raiden 2.0
The Joy

Impostazione grafica
Meryl

Redattori
Fox-Hounder
Dr. Hans David
Raiden 2.0
Big Snake
MGS Italia

www.metalgearweb.net

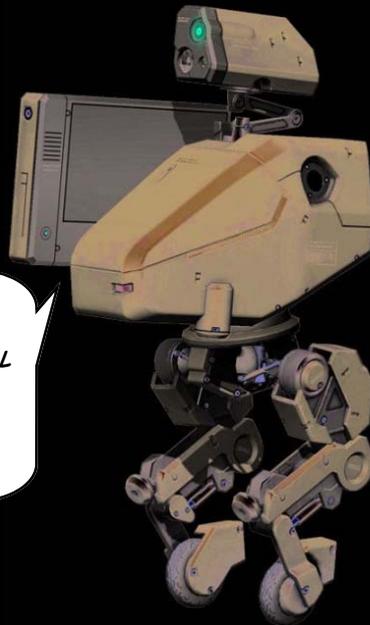
EDITORIALE

IL SOGNO CONTINUA

Non potevo immaginare che avremmo avuto un' approvazione così grande da parte degli amanti italiani della serie Metal Gear. Pensavo ci degnassero di uno sguardo, così, e ci dessero qualche consiglio. Invece no. Gente, siamo proprio piaciuti! Le maggiori Community italiane, che ospitano un gran numero di Metal Gear Fans, si sono complimentate con noi per il lavoro svolto e ci hanno raccomandato di continuare così. Ed è quello che faremo! Dopo l' alba di Agosto, il cammino di Metal Gear Magazine prosegue con il secondo numero, quello di Ottobre, con una redazione ancora una volta entusiasta delle novità fornite dalla Konami e dai fans della serie. Un sincero grazie da tutti noi, me per prima, per l' affetto che ci è stato mostrato. Ed ora, bando alle ciance, ciancio alle bande, parliamo di qualcosa di più concreto! Che cosa? Tokyo Game Show 2005, signore e signori. Come la Konami e la Kojima Productions avevano annunciato, abbiamo assistito ad un vero e proprio Metal Gear Show, tanto che il maestro Kojima-San, conscio dell' oramai irrefrenabile tensione che in data 15 Settembre si era diffusa in maniera imponderabile tra i fans del mitico videogame eterno, ha deciso di non tenerci troppo sulle spine, sfoderando il primo trailer in grafica PS3 di *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (questo il titolo completo del nuovo *MGS*) addirittura durante la prima data del Tokyo Game Show. E così, tra incredulità di stampo positivo e quella di stampo negativo, con i fans divisi in tre fazioni (chi ha apprezzato, chi non ha apprezzato, chi attenderà ancora per apprezzare o disprezzare), il primo trailer ha sbalordito per la fisica grafica e per quanto le immagini mostrate somigliassero a qualsiasi cosa ma non a *Metal Gear Solid*. Non a quello che conosciamo, almeno. E così è andata. Cioè, *MGS4* è andato, perché l' attesissimo Metal Gear Show non si è certo concluso lì: Kojima ha infatti anche presentato un nuovo trailer dell' attesissimo *Metal Gear Solid 3: Subsistence*, che vedrà l' esordio della serie kojimana nel mondo videoludico online. Inoltre, insieme al trailer, Kojima ci ha fornito anche nuovi dettagli sulla struttura di questo nuovo prodotto e sulle diverse modalità di competizione online nelle quali ci imbatteremo, mostrandoci anche, e rizzate bene le orecchie, l' illustre presenza tra i personaggi utilizzabili dell' online di alcune avvenenti signorine lottatrici direttamente da *Rumbe Roses*. Come se tutto questo non bastasse, visto che ora la PSP ha visto la luce anche nel nostro solare stivale italico, Kojima non si è certo risparmiato un bel trailer del promettente *Metal Gear Ac!d 2*. Come notizia finale, poi, il maestro ha deciso di tenere tutti quanti col fiato sospeso: *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* sarà realmente l' ultimo *MGS* da lui realizzato. Il maestro è attendibile? Pare proprio di sì. Il futuro è tra noi, signori. Come sarà *Metal Gear Solid 4*? Come sarà l' incontro tra *MGS* ed il gioco online? E che risultati otterrà il secondo capitolo di *Ac!d*? Kojima lascerà *MGS*? Chi vivrà vedrà.

"Snake, per che cosa combatteva lei? Per cosa combatto io? Tu! Per cosa combatti tu?"

Otacon a Solid Snake dopo la morte di Sniper Wolf, Metal Gear Solid

CIAO, MI CHIAMO METAL GEAR MK II, PROVENGO DA SNATCHER E GRAZIE AD HAL AFFIANCHERO' SNAKE IN MGS4.E SONO MEGLIO DI EMIGLIO DI GIOCHI PREZIOSI!

Meryl
meryl@metalgearweb.net

GUNS
OF
THE PATRIOTS

METAL GEAR SHOW

KOJIMA PRODUCTIONS

TOKYO GAME SHOW 2K5

Ci aveva promesso un Metal Gear Show. Ci ha dato un Metal Gear Show. L'invasione del titolo Kojima Productions al Tokyo Game Show 2005 è stata sotto gli occhi di tutti, fin dal primo giorno. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Metal Gear Solid 3: Subsistence, Metal Gear Ac!d 2. PlayStation 3, PlayStation 2 e PSP. MGS non è un videogame: è il videogame.

Cosa succede quando la Kojima Productions annuncia un Metal Gear Show? Accade qualcosa di molto simile al TGS 2005. Cioè? Cioè Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Metal Gear Solid 3: Subsistence e Metal Gear Ac!d 2. Più informazioni dirette da Kojima. Volevate qualcosa di più, forse?

| **Console:** PS3 | **Sviluppatore:** Kojima Production | **Distributore:** Konami | **Data d' uscita:** Probabilmente 2006 |

LA CHIAMEREMO NEXT GEN

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

Solid Snake è tornato. O no?

Alla fine, ci siamo arrivati a sto benedetto Tokyo Game Show! Non sappiamo voi, ma era diventato un incubo! Abbiamo passato le ore in spiaggia con in mente un countdown asfissiante: meno X ore al Tokyo Game Show. Ovviamente, non impazzivamo in particolar modo dalla curiosità riguardo le novità di *Subsistence*. E non eravamo nemmeno in fremito per *Ac!d 2*. Carissimi MGMiani, morivamo dalla voglia di vedere, finalmente, *Metal Gear Solid 4*! E Kojima, grazie al cielo, ha fatto sì che la nostra attesa, dopo l' inizio del TGS, non si prolungasse ulteriormente. Già durante le prime ore dopo l' apertura della fiera videoludica made in Japan, infatti, il maestro ha deciso di stupirci: era il momento del primo trailer di *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* in grafica PlayStation 3. Il video, ovviamente, in poco tempo ha girato la Rete mondiale in lungo e in largo, finendo in ogni angolo del web, a disposizione di tutti i fan (per dover di cronaca, ve lo segnaliamo anche sul nostro portale, il rinomato www.metalgearweb.net). L' effetto è stato sconvolgente: chi è l' anziano uomo dai bianchi baffi che nel trailer incriminato comunica con Otacon attraverso un robot Metal Gear MK II? Ok, ok, cos'è un Metal Gear MK II? Domanda più che legittima. Questi è niente poco di meno che un simpatico robot semovibile proveniente direttamente da *Snatcher*, uno dei primi videogames su Play Station curato dal maestro Kojima. Dunque, Meryl da *Policenauts* e l' MK II da *Snatcher*. Il maestro continua a mostrarci il futuro con dei chiari riferimenti al suo passato. Ma le domande, per ora, sono altre, visto quanti ci è stato mostrato: chi è quell' uomo dagli ingombranti baffoni bianchi e dallo spaventoso ghigno sadico stampato sulle labbra? Ce lo fanno passare per Solid Snake, ma cos' ha effettivamente di Solid Snake? La bandana. Le sigarette. Un amico di nome Otacon. Null' altro, nemmeno il sorriso. I dubbi si legittimano da soli. Il Metal Gear MK II, individuato questo energumeno, lo cataloga, secondo i dati del suo archivio, come Solid Snake. I dubbi sono classici, laddove c'è Kojima. Parliamo di *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, mica cavoli e broccoletti. La nuova vita della nostra saga preferita su Sony PlayStation 3. Ci hanno annunciato qualcosa di diverso, *No place to hide*, nessun luogo per nascondersi, dinamismo e realismo a livelli mai visti. Ora, i dettagli si fanno più vivi, come riportato nel resoconto dell' intervista a Kojima, nelle prossime pagine. Non una realtà che appare ma una realtà che vive. Personaggi che non compaiono ma che vivono, provano dei sentimenti, rimangono segnati dalla battaglia. Schieramenti di combattimento, fazioni con le quali scegliere di schierarvi: schierandovi nella fazione A prenderete, ad esempio, le antipatie della fazione B, loro diretta rivale. Una sorta di gang war in stile *San Andreas*. Dunque, una giocabilità dinamica, personaggi che mutano le loro decisioni a seconda delle vostre. E qualcosa di sconvol-

Il maestro Kojima ha lasciato, come al solito, tutti sbalorditi.

Il fantomatico Solid Snake si piazza in posizione di attesa CQC, proprio come Naked Snake.

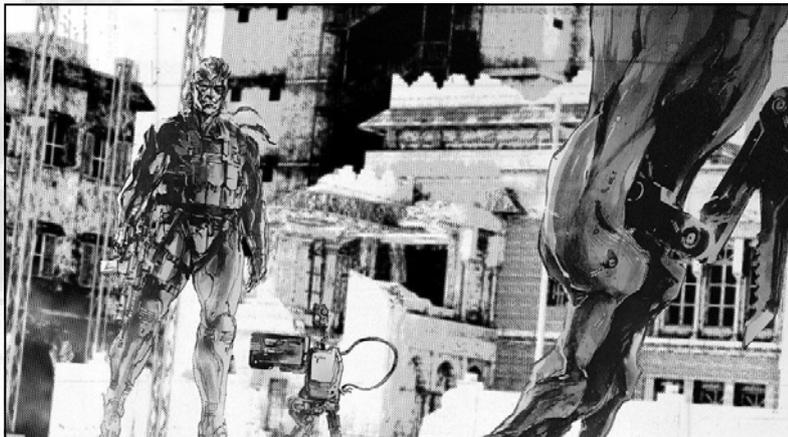
gente: il trailer mostra una sorta di area di guerriglia urbana, qualcosa che non ha nulla a che vedere con il *Metal Gear Solid* di nostra conoscenza. Uno Snake che si nasconde da decine e decine di truppe che avanzano lungo la strada, accompagnate da enormi Metal Gear, degli ibridi tra il REX di Shadow Moses ed il Ray della marina, come se fosse tutto quanto normale. Una guerra globale? Cosa diavolo è successo dopo l' abbattersi dell' Arsenal Gear dei Sons of Liberty su Manhattan? Cosa è cambiato nell' ordine globale mondiale? Le domande non possono far altro che succedersi l' una con l' altra. La Konami, la Kojima Productions, non sembrano ancora intenzionate a risponderci. Intanto, la tecnologia, in questo mondo del no place to hide, sembra dilagare. Il soldato, lo Snake dai baffoni bianchi, porta una sorta di benda elettronica sull' occhio sinistro, chiamata Solid Eye, che gli permette, una volta accesa, di accedere ad una visuale digitale, con tanto di radar e zoom ottico. Qualcosa di probabilmente reale, del quale si era sentito parlare tempo addietro da esperti militari statunitensi. E che tuta indossa Solid Snake, sempre che di Solid Snake si tratti? Ricorda, e ci perdonino tutti i nostri lettori, in modo non indifferente l' uniforme di Sam Fisher, direttamente da *Tom Clancy's Splinter Cell*. Cosa stringe tra le mani? Quello che sembra essere il solito Colt M4 statunitense. E perché, vista la tecnologia del nostro eroe, la Kojima Productions non ha scelto, con l' impareggiabile consulenza di Motosada Mori, di dotarlo di un più tecnologico e futuristico Colt M8? Altro mistero. *Metal Gear Solid 4* si è presentato così, come un totale ed affascinante mistero. Kojima non ci mostra molti personaggi del cast: solo quello che sembra essere Solid Snake ed un sempre fresco e sorridente Hal "Otacon" Emmerich. Ed il mistero si fa incontenibile quando lo schermo mostra la scritta "X years since Big Shell". X anni dopo la Big Shell. Per cosa sta quella X? Per dieci, forse? Per un' incognita? O forse è emblema dell' inglese "for" e significa quattro? Mistero più assoluto, anche in questo caso, e le teorie non si sono certo fatte attendere: se sono passati solo quattro anni perché Snake è così vecchio? E se ne sono passati un pezzio, perché Snake è vecchio ed Otacon è giovane? La teoria più accreditata è quella proposta da Liquid Snake sul tanker di *Sons of Liberty*, che

L' uomo, in preda agli spasmi, si inietta qualcosa. Solid Snake lo farebbe?

TRAILER

Bentornato **Solid Snake**. Già. Anche se, a dire il vero, ti immaginavamo tutti un po' diversamente. Ma sei davvero Solid Snake? Pare proprio di no. Eppure pare proprio di sì.
Il primo vero trailer di *MGS4* inizia così. Gli aerei sfrecciano nel cielo. Ambiente urbano. Due bombe cadono su un edificio. Dei soldati avanzano. Stiamo procedendo in visuale in prima persona! Incredibile! Sembra quasi *Tom Clancy's Ghost Recon*! Le domande ci schizzano subito in mente: Kojima aveva detto che il 1st persone view mode in Substance non era stato per nulla apprezzato, perché riproporlo nel primo *MGS* sulle console di nuova generazione? I soldati avanzano, sparano. **FPS**, compare sullo schermo. **Forget pre - rendered stuff**! Un' altra bomba piove dal cielo, il soldato alza la testa, fucile alla mano. Si accosta ai compagni, gli tocca la spalla come nel miglior *Rainbow Six*. Il gruppo si divide, il soldato avanza verso destra. Di nuovo compare la scritta: **FPS**. Poi, eccolo scisso: **Format? Playstation Scenes**. Il soldato avanza ancora, fissa il terreno, si nasconde dietro ad una colonna e sbircia lateralmente. Riprende a camminare, dritto davanti a sé, si concentra sul mirino, osserva, sembra essere sulle tracce di un nemico. Svolta a sinistra innanzi ad un muro. **FPS**. **Finally a Policy Switch**? Il soldato fa un passo indietro. Si volta violentemente verso destro. Un uomo lo aggredisce, indossa una tuta nera, una bandana e ha baffi e capelli bianchi. Sull' occhio sinistro, quella che sembra una benda. Il misterioso uomo con la bandana aggredisce il soldato tramite CQC, devia la traiettoria dei suoi colpi in un corpo a corpo d' impatto e lo getta a terra, strappandogli di mano il fucile e piazzandoglielo innanzi agli occhi. **This is no FPS. This is MGS**, recita ora la scritta sullo schermo! La telecamera si concentra si di lui, l' uomo che pratica **CQC**, mostra il suo volto, mentre una nuova scritta compare: **MGS4 for TGS on the PS3**. L' uomo, dai lunghi capelli bianchi, avanza, fucile alla mano, finalmente in terza persona, e si acquatta dietro ad una parete, sbirciando lateralmente. Cammina ancora. Sembra affannare, probabilmente è affaticato. Si appiattisce contro il muro, mostrando una muscolatura notevole, degna di Solid Snake, ed estrae dalla fodera un coltello da combattimento, assumendo la posizione base del CQC. Svolta l' angolo e protende il fucile: nessuno. Avanza ancora in una stanza deserta e si appiattisce sul muro, accanto ad una finestra a rete metallica. Fuori, ancora delle esplosioni, probabilmente dovute al bombardamento. Una nuova scritta, enigmatica, ci cattura subito: **X years since Big Shell...** . L' uomo rinfodera il coltello e fa per sostituire il caricatore del suo fucile d' assalto, una pallottola schizza fuori e la prende al volo nella sua mano sinistra con un certo tocco di stile. **A battlefield you can find anywhere, anytime...** recita la scritta. L' uomo riporta la pallottola nel caricatore d' origine e lo inserisce nel fucile. Guarda in camera. Si china e parla al codec. Ha una voce affaticata, ma sempre essere proprio quella di **Akio Otsuka**, storico doppiatore giapponese di Solid Snake. "**It's Snake. Can you hear me?**" dice il soldato. Qui Snake, riesci a sentirmi? Tipica frase di apertura della saga. **An old man**

TRAILER

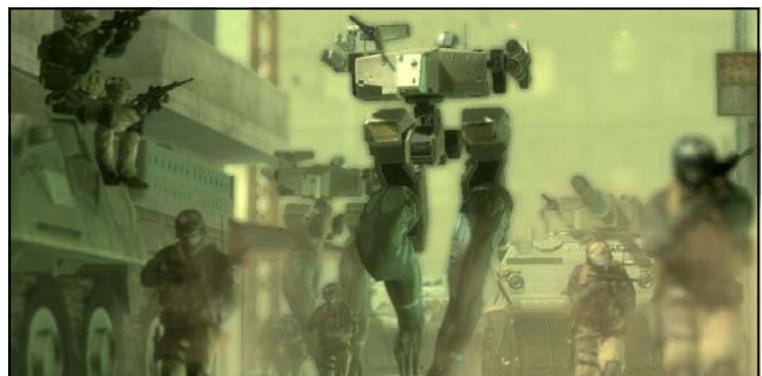
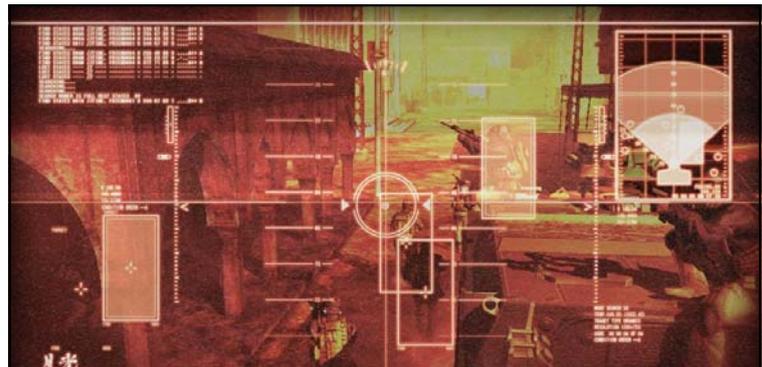
exhausted of battle. Non ci viene mostra se e chi risponde al codec. Il soldato alza la testa, afferra una sigaretta e la porta alla bocca, proprio come Solid Snake. Si alza nuovamente, avanza oltre la finestra. La finestra esplode, l' omone si tuffa sul pavimento. I detriti crollano. Lui si alza e corre via. **New enemy created in battle**. Fuori, nella strada, avanzano miriadi di soldati, in un convoglio di carri armati. L' uomo continua a correre dietro ad un muro parallelo al tragitto dei soldati. Nella strada, compaiono degli enormi robot, degli ibridi tra il Metal Gear REX di Shadow Moses ed il Metal Gear RAY del Tanker e della Big Shell. Sui carri armati, si distingue una cupola dotata di telecamera che, in modo incredibilmente automatico, osserva la situazione. L' uomo rimane nascosto, stringe i denti attorno alla sua sigaretta, quando la telecamera posta sul carro armato riesco a vederlo. Non accade nulla. L' uomo sgrana gli occhi, viene colto da un improvviso attacco di tosse, la sigaretta gli cade di bocca, crolla in ginocchio, il fucile gli scivola via di mano. L' uomo afferra un **dardo**. Se lo conficca nel collo. La tosse passa. Fuori, i carri ed i robot continuano ad avanzare. Anche questi ultimi hanno su di loro delle cupole dotate di telecamere. Accanto ad un' altra finestra con rete metallica, l' uomo torna in piedi e riporta la sigaretta alla bocca. Un robot gli si accosta da dietro, lo individua. Sulla sua visuale compaiono i dati del soldato. Questi protende l' arma. "Caution" recita la telecamera al robot. Il robot non attacca. L' uomo sbircia nuovamente fuori dalla finestra, la luce illumina il suo occhio sinistro, azzurro come il ghiaccio. La benda sul suo occhio destro si illumina con una piccola lucina rossa. La visuale dell' uomo diventa virtuale, può zoomare l' obiettivo come un binocolo e visualizzare un radar che mostra l' ubicazione di tutti i soldati fuori, nella strada. I soldati iniziano a correre, un robot rischia di individuarlo. Non ci riesce. La marcia delle truppe e dei robot continua inesorabile. Alle spalle, l' uomo sente il pericolo. Si volta. Innanzi a lui, un piccolo robot. "**Hey Snake, it's me**" dice. "Snake, sono io". Snake abbassa l' arma. "**Who?**". "Chi?". "**Snake, it's me**" ripete. "Snake, sono io". Quello che sembra chiamarsi Snake, si china in ginocchio. "**Otacon?**". Il robot ha uno schermo dove è possibile vedere **Otacon** che, col suo tipico gesto, si tira su gli occhiali. "Scusami se ti ho fatto aspettare - gli dice - sono quì per aiutarti ad andartene da lì". "Dove sei ora?" gli chiede Snake con tono preoccupato. Otacon gli indica il luogo: "**Out of harm's way**". Snake osserva titubante il robot. "**Is that remote control?**". "E' un controllo remoto?". Otacon conferma ed il robot inizia a muovere dei ridicoli passi di danza, finendo per schiantarsi rovinosamente a terra ed ottenendo una pessima fama come ballerino. Snake fiuta il pericolo, si acquatta di nuovo, il robot si alza e gli si stringe accanto. "Siamo circondati" dice. "Hai qualche idea?" gli chiede Otacon. Chiede una mano d' aiuto ad Hal. "**Not at the moment... Snake, you'd better get moving**". "Proprio ora no... Snake, devi muoverti da lì". Il robot allunga una specie di braccio circolare e gli pone un nuovo caricatore. Snake lo accetta con piacere. Carica l' arma e aggiunge un lanciagranate sotto la canna principale. Si alza in piedi. Il robot lo segue. "**You coming?**" gli chiede. "Vieni anche tu?". "Certo - risponde Otacon attraverso il robot - sarò dietro di te per tutto il percorso". Il robot gli gira attorno. "Ah, Snake". Lui si gira. "**What's now?**", "Che c'è ora?". "**Didn't you quit?**", chiede il robot. "Non avevi smesso?". Snake fa un tiro di sigaretta. "**Nah. Just found a light**" risponde. "No, ho solo trovato da accendere". "**Anche nel bel mezzo della battaglia...**" dice Otacon. Lo sportello del monitor del robot si chiude, Snake accende nuovamente il visore sulla sua benda. "**Go!**" dice, incamminandosi di corsa. Il robot lo segue a gran velocità. Snake esce allo scoperto. **NO PLACE TO HIDE**. **MGS4**. **METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS.**

ricordava a Snake che i figli di Big Boss avrebbero subito entro breve un invecchiamento precoce per via dell' età avanzata di loro padre quando venne clonato. Innanzi a questa fantomatica teoria, alcuni fans si sono dimostrati entusiasti, altri assolutamente increduli ed indignati. Ad ogni modo, tra le altre assurde ipotesi che hanno popolato il web vi erano e vi sono anche quelle che sostengono che costui non sia Solid Snake ma suo fratello Solidus o, ancora peggio, la rinascita di loro padre Big Boss, mai realmente defunto. E se la critica dei fans si è scatenata sul personaggio principale del video, non ha certo risparmiato tutti gli altri elementi comparsi nel trailer in grafica PS3: perché il Metal Gear MK II? Un semplice riferimento a *Snatcher* o qualcosa di più intrigante? E che succede, perché un ambiente urbano? Una guerra globale, mondiale, nucleare? E perché i Metal Gear camminano fianco a fianco con le truppe? Sono ormai talmente comuni da far parte delle schiere dell' esercito? Dove si trova il nostro eroe? Quella città sembra avere profondi lineamenti orientaleggianti, ma chi può saperlo, alla fine? Già, chi può?

Nessuno, ovviamente, come al solito. Quando si parla di *Metal Gear Solid*, ora in particolar modo del *4*, come al solito solo ed esclusivamente Kojima può. Può tutto quello che vuole. Intanto, si continua a riflettere cercando di trovare un punto d' approdo tra quanto ci è stato rivelato all' E3 e quanto al Tokyo Game Show. Il cast è rimasto lo stesso, nessuna aggiunta e nessuna smentita, a meno che questo tipo coi baffi e Solid Snake non siano la stessa persona: nell' artwork blu che ci è stato mostrato all' E3, si vedeva , tra i tanti, il personaggio di Solid Snake e, sullo, sfondo, un uomo dai caratteri somatici simili ma, a quanto pare da un' occhiata più attenta, con solamente i baffi. Staremo ancora a vedere se si tratta della stessa persona. Ad ogni modo, come si diceva, il cast non ha subito smentite, così come la meccanica di gioco: ci troveremo quindi innanzi a Vamp, Meryl Silverburgh, Revolver Ocelot, Solid Snake, Hal "Otacon" Emmerich, quello che sembra Big Boss e quella che sembra Naomi Hunter. Inoltre, come detto, la meccanica che ci è stata illustrata sembra non abbia di che essere modificata: il giocatore

PAROLA AL MAESTRO

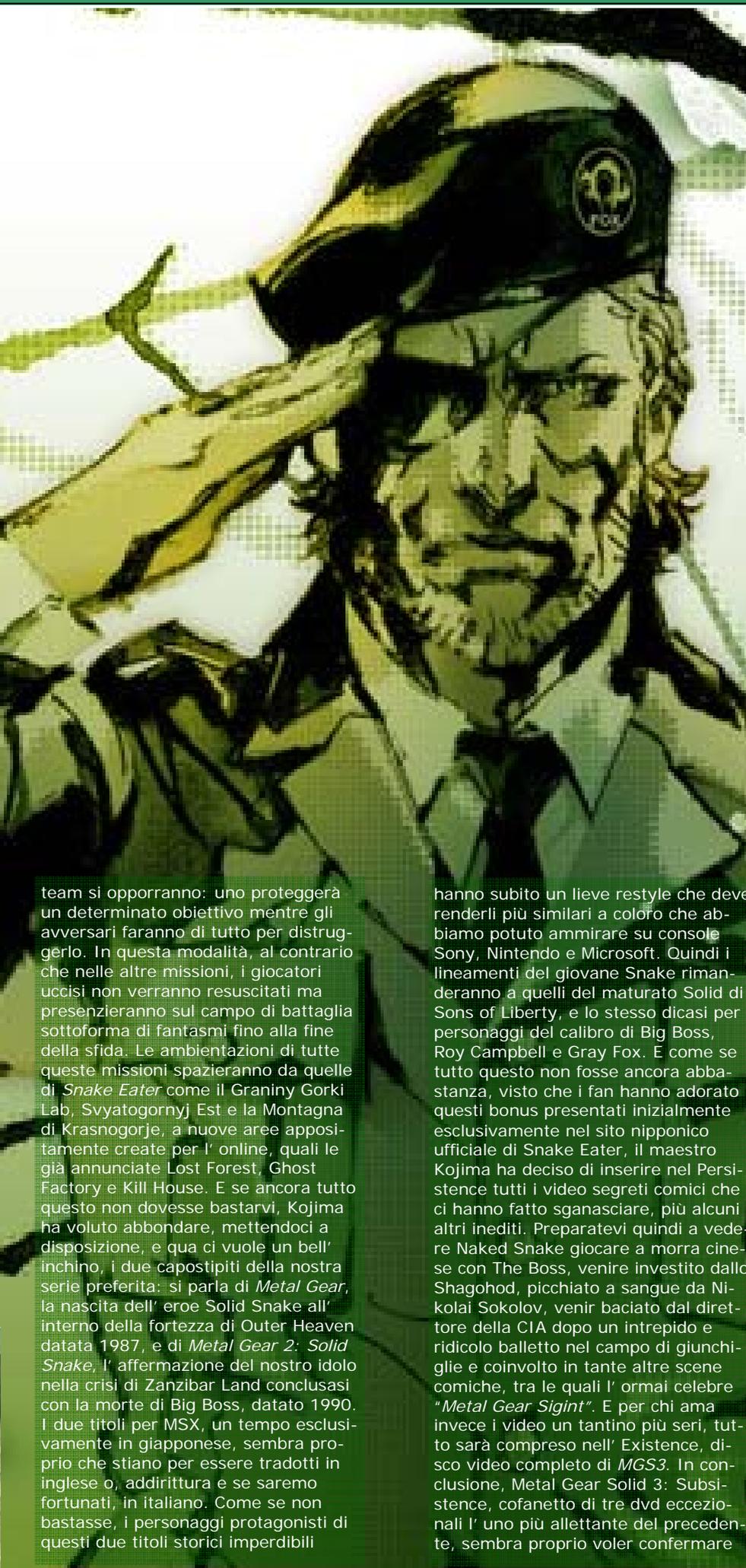
In mezzo a tutte queste ipotesi che vanno addensandosi giorno dopo giorno attorno a quanto vedremo in *Guns of the Patriots*, qualche certezza c' è, e ci è stata concessa da **Kojima** in persona in un' intervista. Dunque, come commenta il nostro beniamino quanto ci ha mostrato al TGS? Innanzitutto, vi mostriamo subito la risposta alla domanda più importante: **l' uomo che ci è stato mostrato è davvero Solid Snake?** Kojima risponde che semplicemente vuole lasciarci lavorare di fantasia ancora per un po'. Risposta da tenere presente. Andando oltre, Kojima si è poi dilungato a parlare della **nuova concezione di realismo videoludico che caratterizzerà *Metal Gear Solid 4***. Come il maestro giapponese ha giustamente fatto notare, la realtà presente nei vecchi episodi della serie era una realtà che "**appariva**": le piante della foresta di *Snake Eater*, ad esempio, erano come di plastica. Esse non potevano incendiarsi, crescere, seccarsi né, tanto meno, far cadere semi per farne nascere di nuovi. La realtà che vedremo in Guns of the Patriots sarà invece una realtà che "**vive**": ogni cosa avrà la sua esistenza, la vegetazione sarà viva, avrà il suo percorso d' esistenza, da un fiore ne potranno nascere degli altri e così via. Non più una realisticità plastica dell' apparire ma una realisticità profonda dell' essere vivo. Tra le altre cose di cui Kojima ha parlato, vi è il **realismo psicologico** dell' interazione con nemici ed alleati: i nemici, vedendosi parare innanzi Snake, avranno reazioni diverse a seconda dei loro profili psicologici. Quindi, i più impulsivi vi spareranno addosso, quelli più gelidi si prenderanno il lusso di chiamare rinforzi ed appostarsi. Ogni singolo individuo presente in Guns of the Patriots avrà una psicologia variabile a seconda delle sue esperienze, passate, presenti e future: se un alleato viene colpito mentre combatteva al vostro fianco e, quindi, non sarete stati in grado di proteggerlo, rimarrà inevitabilmente ed indelebilmente segnato a livello psicologico, mutando il suo atteggiamento a seconda di quanto gli è accaduto. Stesso dicasi per i profili psicologici dei nemici. Aspettiamoci quindi sbalorditive novità dal maestro.

potrà scegliere da che parte stare e con chi stare: cosa significa? Se il giocatore sceglierà di schierarsi con la fazione A, esso avrà il supporto sul campo di tutti i suoi componenti, ma allo stesso tempo finirà irrimediabilmente al centro del mirino del team B, diretto rivale di quello A. Dunque, una sorta di gioco a squadre su un campo di battaglia apparentemente globale: potremo schierarci con Vamp? Divenire acerrimi rivali di Meryl? O addirittura diventare compari di Revolver Ocelot? E la storia del gioco quanti finali alternativi dovrebbe avere? Se ci schieriamo con Ocelot che magari è contro Vamp che magari sta con Meryl che magari è rivale di Naomi che poi magari è alleata con Big Boss cosa diavolo accadrà? Mistero globale, le variabili possibili sembrano essere infinite già da ora ed ecco sorgere l' ennesimo mistero su come Kojima gestirà questa grande possibilità di scelta ed interazione del giocatore. Quindi, pare proprio che *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, più che i vecchi *Twin Snakes*, *Sons of Liberty* e *Snake Eater*, sia niente poco di meno che un vero e proprio film interattivo di dimensioni colossali e dalle caratteristiche rivoluzionarie nella serie. Sembra inoltre che Kojima abbandoni la serie al termine di questo capitolo, chiudendo due trilogie: quella di Big Boss (*Metal Gear*, *Metal Gear 2:Solid Snake*, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*) e quella di suo figlio Solid Snake (*Metal Gear Solid*, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*). E, per ora, è veramente tutto. Le armi dei Patriots. Metal Gear vaganti per le vie cittadine. Tecnologia all' ennesima potenza. Solid invecchiato. Che significa? Chi vivrà vedrà.

Meryl

| Console: | **Sviluppatore:** Kojima Production **| Distributore:** Konami **| Data d' uscita:** Marzo 2006 **|**

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

Non solo *Guns of the Patriots*, anzi. Il Tokyo Game Show non doveva essere un *Metal Gear Solid 4* Show, ma un *Metal Gear* Show. Dunque, se l' attesa per l' avvento di *MGS* nella NextGen è ancora piuttosto consistente, non ci resta che consolarci accontentandoci di *Subsistence*, il contentino che il maestro Kojima ha voluto lasciarci al TGS. E che contentino, signori seguaci della dinastia strisciante! L' avvento del Tactical Espionage Action Game più amato della storia nel panorama videoludico online sembra essere notevole come non mai. Se, infatti, Kojima ci aveva assicurato che l' aggiornamento rispetto a Snake Eater questa volta non sarebbe stata costituita da VR Missions o da una modalità dove il nostro eroe avrebbe esplorato nuove aree della Big Shell a bordo di uno skate, possiamo veramente dire che non sia venuto meno alla sua preziosa parola. Subsistence, Persistence, Existence. Play *MGS3*. Extend *MGS3*. Watch *MGS3*. Tutto, in un nuovissimo *Metal Gear Solid 3*, il completo, il vero, a detta della Kojima Productions. *MGS3*, tre come i dvd che lo costituiranno nel caso risultiate tra i fortunati fans che provvederanno ad acquistarlo immediatamente. Dunque, il Subsistence, l' originale *Snake Eater* con una innovazione radicale nella serie: la visuale in terza persona che ci permetterà finalmente di poter individuare i nemici da una certa distanza e di vedere a 360° le splendide renderizzazioni grafiche delle ambientazioni di Tselinoyarsk. Abbiamo poi il Persistence, dvd della tanto desiderata e rivoluzionaria modalità online, dei video segreti, dei mini giochi, del duel, di *Metal Gear* e *Metal Gear 2: Solid Snake*, entrambi finalmente in lingua a noi comprensibile, forse addirittura in italiano. Ed infine, l' Existence: tutta la "videografia" di *MGS3* e contenuti bonus curati dal team Kojimano, un po' sullo stile del precedente *The Document* incluso in *Substance*. Metallo Solido a volontà, quindi, per saziare la nostra sconfinata fame di novità. Andando a parlare più approfonditamente di quello che momentaneamente pare essere l' elemento più allettante del gioco, vale a dire l' online, Kojima ci ha finalmente svelato in via definitiva le diverse tipologie di sfida che potremo affrontare, finalmente e per la prima volta nella storia della serie, in un multiplayer coronato dalla modalità in Rete. Per analizzarla, bisogna iniziare a parlare di elementi allettanti come la possibilità di arrivare tanto in alto da giocare nei panni di Ocelot, Raikov ed altri personaggi. Tra questi, impossibile non citare le allegre e procaci signorine di *Rumble Roses*, di casa Konami, ospiti eccezionali e certamente gradite di questo nuovo *MGS3*. In secondo luogo, è impossibile non citare l' integrazione, nella giocabilità online, di tutti gli elementi portanti del sistema di gioco di *Snake Eater*: chi non si divertirà un mondo ad eludere sentinelle finalmente controllate da mente umana nascondendosi all' interno di una scatola di cartone o a prenderle alle spalle e stenderle con un bel colpo di CQC? Le missioni, come avveniva per il VR, si suddividono in differenti tipologie: abbiamo le Sneaking Missions, dove un giocatore impersonerà Naked Snake cercando di eludere la sorveglianza di tutti gli altri, impersonanti le sentinelle russe, che gli daranno una spietata caccia. Abbiamo poi il Team Death Match, dove i team coinvolti si affronteranno in una sfida all' ultimo sangue. Vince chi per primo elimina definitivamente la squadra avversaria. Abbiamo poi il Death Match, una sfida all' ultimo sangue uno contro l' altro. E ancora, le Capture Missions, dove i team devono catturare un determinato obiettivo e trasportarlo fino alla loro base. Ci sono poi le Rescue Mission, dove due

team si opporranno: uno proteggerà un determinato obiettivo mentre gli avversari faranno di tutto per distruggerlo. In questa modalità, al contrario che nelle altre missioni, i giocatori uccisi non verranno resuscitati ma presenzieranno sul campo di battaglia sottoforma di fantasmi fino alla fine della sfida. Le ambientazioni di tutte queste missioni spazieranno da quelle di *Snake Eater* come il Graniny Gorki Lab, Svyatogornyj Est e la Montagna di Krasnogorje, a nuove aree appositamente create per l' online, quali le già annunciate Lost Forest, Ghost Factory e Kill House. E se ancora tutto questo non dovesse bastarvi, Kojima ha voluto abbondare, mettendoci a disposizione, e qua ci vuole un bell' inchino, i due capostipiti della nostra serie preferita: si parla di *Metal Gear*, la nascita dell' eroe Solid Snake all' interno della fortezza di Outer Heaven datata 1987, e di *Metal Gear 2: Solid Snake*, l' affermazione del nostro idolo nella crisi di Zanzibar Land conclusasi con la morte di Big Boss, datato 1990. I due titoli per MSX, un tempo esclusivamente in giapponese, sembra proprio che stiano per essere tradotti in inglese o, addirittura e se saremo fortunati, in italiano. Come se non bastasse, i personaggi protagonisti di questi due titoli storici imperdibili hanno subito un lieve restyle che deve renderli più similari a coloro che abbiamo potuto ammirare su console Sony, Nintendo e Microsoft. Quindi i lineamenti del giovane Snake rimanderanno a quelli del maturato Solid di Sons of Liberty, e lo stesso dicasi per personaggi del calibro di Big Boss, Roy Campbell e Gray Fox. E come se tutto questo non fosse ancora abbastanza, visto che i fan hanno adorato questi bonus presentati inizialmente esclusivamente nel sito nipponico ufficiale di Snake Eater, il maestro Kojima ha deciso di inserire nel Persistence tutti i video segreti comici che ci hanno fatto sganasciare, più alcuni altri inediti. Preparatevi quindi a vedere Naked Snake giocare a morra cinese con The Boss, venire investito dallo Shagohod, picchiato a sangue da Nikolai Sokolov, venir baciato dal direttore della CIA dopo un intrepido e ridicolo balletto nel campo di giunchiglie e coinvolto in tante altre scene comiche, tra le quali l' ormai celebre "*Metal Gear Sigint*". E per chi ama invece i video un tantino più seri, tutto sarà compreso nell' Existence, disco video completo di *MGS3*. In conclusione, Metal Gear Solid 3: Subsistence, cofanetto di tre dvd eccezionali l' uno più allettante del precedente, sembra proprio voler confermare la teoria Konami: il vero *Metal Gear Solid 3* deve ancora arrivare. Con occhi nuovi per vedere la Missione Virtuosa e l' operazione Snake Eater, con una modalità online che è la totale rivoluzione della saga, con dei contenuti bonus imperdibili, con l' inclusione irripetibile dei primi due *Metal Gear* usciti soltanto su MSX e Nintendo, con la replica e l' ampliamento di modalità di successo come lo Snake vs Monkey e il Demo Theater che vanno a sommarsi ai contenuti bonus esclusivi inseriti nel dvd Existence, *Metal Gear Solid 3: Subsistence* sembra stare scegliendo il miglior modo possibile per l' ultima apparizione di *MGS* su PlayStation 2, con un' abbondante presenza di contenuti, giocabili e non, che lo renderanno irrinunciabile gli occhi di tutti i fans della serie, dai più accaniti ai meno attenti. Dunque, *Subsistence* sarà l' addio di *MGS* alla OldGen per l' avvento in NextGen. E, permetteteci di dirlo, signori, questo sì che è un addio stiloso.

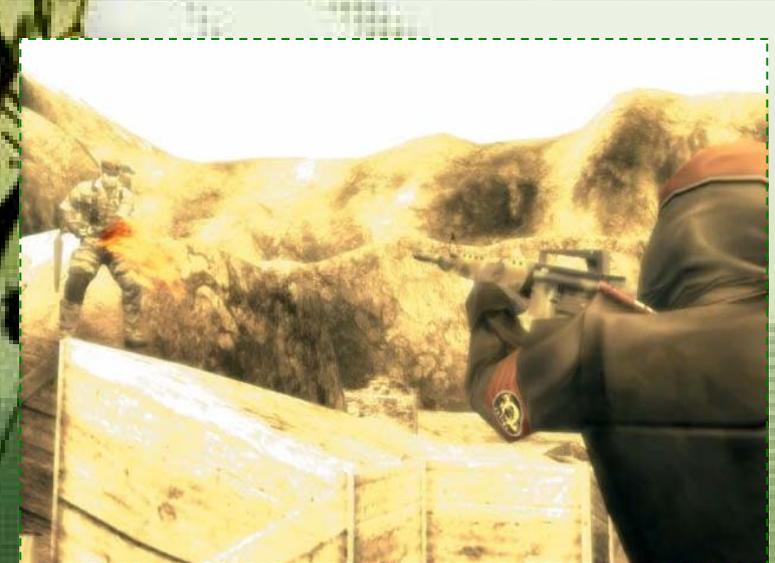
Meryl

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

DISCO 1-SUBSISTENCE
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater con visuale in terza persona
- Demo Theater
- Possibilità di collegamento con Ac!d 2

DISCO 2-PERSISTENCE
- Modalità online
- Modalità duello
- Sottogioco Serpente vs Scimmia
- Modalità Secret Theater
- Metal Gear e Metal Gear 2: Solid Snake

DISCO 3-EXISTENCE
- Tutta la videografia di Snake Eater
- Contenuti extra sullo stile di The Document

Alcuni screenshots rilasciati dalla Konami, mostranti alcune nuove ambientazioni del *MGO* (Metal Gear Online) ed altre vecchie, già viste in Snake Eater. Da notare anche la presenza di ambienti urbani che rimandano leggermente a quanto visto nel trailer di Guns of the Patriots e la presenza, tra le armi a disposizione di Naked Snake, di un lanciafiamme in pieno stile The Fury.

| **Console:** | **Sviluppatore:** Kojima Production | **Distributore:** Konami | **Data d' uscita:** 2006 |

DOVE E QUANDO VUOI

METAL GEAR AC!D 2

Solid Snake e la sua biondissima amica pronti ad invadere il panorama PSP

Non ci danno quasi il momento di vedere la PSP nel mercato europeo, con relativo *Ac!d*, che a fare la sua comparsa è immediatamente *Ac!d 2*, secondo capitolo della serie, dalla trama scissa da quella *Solid*, su PlayStation Portable. Al suo annuncio, il primo *Ac!d* lasciò parecchi dubbi per il suo innovativo sistema di gioco: come poteva un *Metal Gear*, per quanto non *Solid*, essere giocato attraverso un semplice sistema di utilizzo di carte strategiche? Kojima ed il suo team, ancora una volta, ci hanno dimostrato che, quando ci sono loro di mezzo, tutto si può. Eccome se si può. Sebbene non fosse un vero e proprio capolavoro, *Ac!d* ottenne valutazioni che, parlando in decimi, non andavano mai sotto al 7. Ora, ci si riprova con *Ac!d 2*, imponendosi anche di migliorare ulteriormente. Ed il primo miglioramento è sotto agli occhi di tutti: lo stile grafico. Mentre *Ac!d* era realizzato con una computer grafica simile a quelle degli episodi su PlayStation non portatile, *Ac!d 2* sfrutta la così chiama tecnica del cell shading, che rende il tutto più adatto alla PSP e molto più piacevole a vedersi. Inoltre, si può notare una maggior cura per i dettagli visto che Snake, al contrario di quanto avveniva nel primo episodio, ha una nuova uniforme. E non solo: ha anche una nuova compagna che, da quanto abbiamo potuto capire, sarà un personaggio giocabile: la biondissima Venus. La Konami, ad ogni modo, ha tenuto a precisare che il "2" che costituisce il titolo non è emblema di un seguito, ma è prodotto di una moltiplicazione: *Ac!d* x *Ac!d*. Dunque, il miglioramento di *Ac!d*, un nuovo *Ac!d* che ricalca lo stile del suo sperimentale predecessore: il sistema di battaglia, le ambientazioni di sfondo simil industriale, le sequenze a fumetti in japan style. E la rivoluzione va anche oltre l' aspetto grafico. Partiamo infatti parlando del sistema di battaglia: il team Kojimano ha inserito in Ac!d 2 un pratico tutorial che permetterà anche ai giocatori meno esperti di prendere un' indispensabile confidenza con i controlli di gioco. Il sistema di movimento del personaggio è stato reso più dinamico e si potranno eseguire facilmente le azioni tipiche della serie: bussare su una parete, strisciare, correre, attaccare. Il numero delle carte, invece, è salito da un numero di 200 ad addirittura 500, con quindi una ampissima possibilità di scelta delle azioni da compiere secondo le idee preferite del giocatore, che potrà applicare la sua strategia personale in ogni situazione. Tra le nuove possibilità, vi è quella di effettuare l' upgrade delle carte, in modo tale da renderle più forti, ed il fuoco di copertura, da applicare in congiunzione con un compagno. La modalità di combattimento multiplayer, chiamata Link Battle e già presente nel primo *Ac!d* anche se solo nelle versioni NTSC USA e PAL, è stata riproposta e migliorata, per la gioia di tutti i fans del multiplayer su PSP. Tra le altre novità imperdibili del ritorno di *MG* su PSP, vi è l' arena dove è possibile affrontare boss storici della serie

Liquid ed Ocelot. Ospiti d' onore in un mondo di cell shading!

controllati dall' intelligenza artificiale della PSP. Tornando a parlare di grafica, invece, il cell shading che caratterizza *Ac!d* x *Ac!d* è stato chiamato dagli autori "Ac!d Shade". Questo nuovo stile conferisce ad Ac!d 2 una figura che meglio si adatta alla scene umettate che s' intervallano al gioco. Inoltre l' Ac!d Shade ha trovato anche un ottimo punto d' incontro con Tsubasa Masao, realizzatore dei personaggi, che ne ha apprezzato le potenzialità. L' Ac!d Shade ha portato anche ad un miglioramento dello stile degli effetti grafici, ora più luminosi e dinamici. Per la realizzazione grafica di Ac!d 2 il team Konami sta collaborando con il team Power Graphixx, una squadra che ha già realizzato il filmato introduttivo del gioco. E tra i dettagli più interessanti, dei quali non vi abbiamo ancora parlato, vi è, amici lettori, il Solid Eye TobiAc!d (foto a destra). La domanda è molto più che legittima: che diavolo è? Il Solid Eye è un pezzo di pura tecnologia che potrete acquistare insieme ad Ac!d e che, se equipaggiato sullo schermo LCD della vostra PSP, vi permetterà di proiettarvi in una nuovissima prospettiva di gioco a dir poco sensazionale: quella del 3D. Ma non un 3D normale: sarà come trovarsi veramente faccia a faccia con Solid Snake e Venus, qualsiasi poligono si delineerà innanzi ad i vostri occhi secondo una forma realistica e tridimensionale, mentre vi sentirete veramente all' interno del gioco. Come se non bastasse, nel corso dell' avventura

ci troveremo innanzi a delle carte speciali da raccogliere che sbloccheranno dei video di *Metal Gear Solid 3*, tra i quali uno particolarmente sexy con protagonista nientemeno che Eva, che potremo gustare attraverso il nostro Solid Eye in una esperienza unica ed irripetibile! E se i vostri istinti maschili, nel caso stia parlando con dei signori lettori e non con signore lettrici, po-

tranno anche gustarsi in una via del tutto tridimensionale alcune modelle del magazine giapponese esclusivamente per uomini chiamato "Sabra". Finalmente, pin up tridimensionali, quindi! Tra le ultime opzioni rivelate dalle fonti ufficiali riguardanti il Solid Eye, si parla della possibilità, connettendo tramite USB *Subsistence* ed *Ac!d 2*, di inviare alla PSP le foto scattate in *MGS3* tramite la fotocamera presente nel gioco, in maniera tale da poterle visualizzare sotto l' eccezionale prospettiva tridimensionale permessa dal TobiAc!d. Insomma, Ac!d 2 sembra promettere veramente bene e, come dicevano gli autori dei più famosi magazine videoludici in anteprime allettanti come queste, non ci resta che attendere.

Meryl

MESAL GEAR SOLID

APE ESCAPE 3
MESAL GEAR SOLID

SPECIALE A CURA DI
Meryl

Chissà quanti altri videogiocatori, proprio come me, che allora avevo sì e no dieci anni, si trovarono innanzi ad un game dove si doveva scatenare una spietata caccia alle scimmie intelligenti in viaggio per i meandri della storia e ne rimasero del tutto affascinati. Quando la storia di *Ape Escape* iniziò, era il 1999. Il titolo targato Sony fu il primo a proporre obbligatoriamente l' utilizzo degli stick analogici del dual shock per potervi interagire. Il risultato fu strabiliante: lo stick sinistro muoveva il personaggio, Spike, mentre lo stick destro permetteva di utilizzare le armi. I tasti fondamentali in tutti gli altri videogames, quelli icona e la croce direzionale, erano semplicemente ridotti alla selezione delle armi ed alla gestione della telecamera. La trama era semplice: il Professore, un genio della scienza, aveva appena sfornato la sua ultima invenzione: un casco che, se indossato, forniva un' innata intelligenza al portatore. Dove stava il problema? Semplice, il problema non c'era. O almeno inizialmente: il dilemma, infatti, si presentò quando, una banda di scimmie stravaganti capitanate dal geniale Specter, anche lui dotato del famoso casco d' intelligenza, riuscirono ad impadronirsi di tutti i già citati gioielli tecnologici, imponendosi di conquistare il mondo partendo da un lungo viaggio nel tempo. Come si poteva fermarle? Il compito toccò al giovane bambino Spike, uno schizzato dai capelli rossi e dal ciuffo ribelle giallo che, aiutato dal professore e dai suoi stralunati gadget, intraprese un lungo viaggio nel tempo passando per la preistoria, l' era glaciale, il mesozoico, il presente e chi più ne ha più ne metta. Spike, armate di un bastone stordente, di un retino da caccia e di altri gadget come il radar per scimmie. la macchinina radiocomandata e l' intramontabile fionda, riuscì ad avere la meglio ed imprigionare Specter. Tutto questo capolavoro era ben condito da sottogiochi sbloccabili lungo il gioco quali la boxe delle scimmie, le gare di sci tra i personaggi della storia e le guerre stellari in pieno stile *Galaga*. Così, grazie alla sua originalità, la sua efficacia e la sua immediatezza, Ape Escape venne premiato dai maggiori recensori del campo con un rotondeggiante e splendente 10 in pagella. Tutti lo amavano. Con l' avvento della rivoluzionaria PlayStation 2, Sony decise di ripetere la favola, o perlomeno provarci: Specter, riuscito nuovamente a liberarsi ed a dotare le sue amate scimmie dei pericolosi caschi, tornava all' assalto del mondo intero. Questa volta, a fronteggiarlo non fu Spike, ma un bambino piuttosto meno carismatico, Hikaru, aiutato dalla sua scimmietta buona, Pipotchi. I colpi di genio del primo capitolo si ripresentarono anche in *Ape Escape 2*, che, anche grazie al mitico sottogioco del Monkey Football, il calcio delle scimmie, e alla possibilità di rigiocare l' intera avventura nei panni di Kakeru o, per meglio dire, di Spike, fu premiato dalla critica con un bell' 8. Di lì in poi, le tracce delle simpatiche scimmie di *Ape Escape* si persero del tutto. Fino a quando non vide la luce *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. La domanda è legittima: che c' azzecca *MGS* con le scimmie scatenate? Nessuna risposta sarà mai più semplice: *Ape Escape* è il videogame preferito del figliolo del maestro Kojima, ecco tutto. Dunque, il dio del videogame ha ben pensato di stringere un gemellaggio tra il suo *MGS* e l' amato *Ape Escape*, riuscendo magari ad attirare l' attenzione di suo figlio anche sui videogames di fabbricazione paterna. Così, Solid Snake si ritrovò nella giungla a cacciare le scimmie. Ed ora? Ora c'è *Ape Escape 3*. Che cosa significa? Semplice: significa *Mesal Gear Solid*.

MESAL GEAR SOLID

SNAKE ESCAPE

Dopo la modalità "Snake vs Monkey" inserita in *Snake Eater*, come detto, il gemellaggio tra la serie Konami e quella Sony sembra proprio non avere la minima intenzione di fermarsi. Anzi. E così, nasce il nuovo eroe del 2005: il suo nome è Snake. Pipo Snake. Dopo la sparizione di Solid Snake, il colonnello Campbell, sotto consiglio del Professore, suo caro amico fin dall' infanzia, decide di rivolgersi all' impavido soldato scimmia, capace da solo di infiltrarsi come un fantasma in una fortezza nemica. Il suo compito è semplice: perforare silenziosamente le difese di una base militare dove, tanto per cambiare, pare sia stato sviluppato un prototipo di carro armato bipede di capacità nucleare. Il suo nome? Mesal Gear, ovviamente! All' interno di questo esilarante ed immenso mini-gioco, i tocchi di classe ed i riferimenti alla fortunata serie curata da Kojima si sprecano. Così, i controlli di *Mesal Gear Solid*, sebbene fedeli ad *Ape Escape*, permettono di compiere quasi tutte le azioni che abbiamo visto essere effettuate da Solid Snake: infatti, con i tasti icona del nostro joypad ci troveremo a selezionare gli oggetti del nostro inventario (tra cui la pistola, le mine simil - Claymore e le granate), con lo stick analogico destro utilizzeremo le armi (nel caso specifico della pistola, tirando lo stick protenderemo l' arma, poi rilasciandolo dolcemente la metteremo giù senza esplodere alcun colpo, mentre invece allenteremo di botto la pressione spareremo, proprio come avviene in *Metal Gear Solid* con il tasto quadrato). Con lo stick sinistro, invece, potremo controllare Pipo Snake, appiattirci sui muri e, addirittura, avanzare cautamente carponi. Tra i maggiori tocchi di classe, impossibile non citare l' ibrido tra il sonar di *Metal Gear Solid 3* ed il soliton dei primi due episodi della serie *Solid*, visualizzato in forma circolare e dentro al quale è possibile scorgere i nemici ed il rispettivo campo visivo. Ovviamente, quando ci troveremo in presenza di un' allerta, il radar sarà totalmente inutilizzabile. La barra d' energia di Pipo Snake, anziché dal solito Life del nostro videogame preferito, è rappresentata in pieno stile *Ape Escape*, sebbene i soliti biscottini siano stati rimpiazzati dall' icona delle Razioni già vista in *Snake Eater*. Ogni singola area è pattugliata da ben disposte scimmie soldato dotate di una discreta intelligenza artificiale e di un' ottima capacità visiva. Proprio come in *MGS*, una volta che Pipo Snake verrà individuato, farà scattare l' allarme, chiamando rinforzi ed, udite udite, addirittura una squadra d' assalto! I combattimenti sono difficili al punto giusto e, proprio come in *MGS*, la cosa migliore da farsi è darsela a gambe facendo perdere le proprie tracce e, così facendo, lasciando cessare l' allarme. Così, l' allerta passerà al famoso status di evasione. Se anche il countdown dell' "Evasion" giungerà al termine, si avvierà quello di "Caution", dove i soldati nemici prenderanno a pattugliare in maggior numero e con gli occhi bene aperti l' area dove era precedentemente stato rilevato l' intruso. Il gioco avanza in maniera efficace, con ambientazioni che spaziano dai magazzini in stile Ponizovje e Groznij Grad a spiagge caraibiche alla *Crash Bandicoot*. Al termine di ogni area, l' una più impegnativa dell' altra, si affrontano i classici boss di fine livello in *MGS* Style, che, con un po' di fantasia, è possibile sconfiggere con una strategia tutta propria. Inoltre, alcuni livelli, come il già citato livello caraibico, necessitano di azioni particolari per poter avanzare: in questo caso dovrete piazzare delle mine su tutti i sistemi computer presenti nella zona, facendole poi deflagrare con un colpo di pistola ben piazzato. Nel primo livello, invece, Pipo dovrà infiltrarsi in un magazzino, strisciare nei condotti di ventilazione per poi introdursi nella sala comandi della porta d' uscita, dove potrà aprirsi una via per avanzare nella sua missione. L' inizio di ogni livello, poi, è allietato da una comunicazione Codec con Solid Snake in persona, scopertosi amico dei primati intelligenti già in *Snake Eater*. Non ci crederete, ma della creazione del caro *Mesal Gear Solid*, che inizialmente pareva

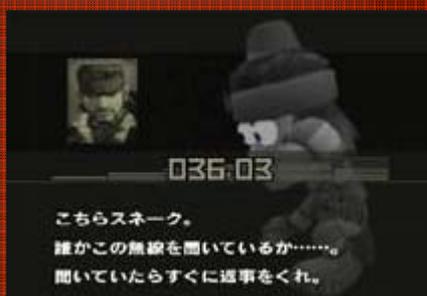
UN UMORISMO CHE NON GUASTA MAI...

PIPO, TI MANCAVA UNA PIN-UP?

Ebbene sì. Anche Pipo Snake, come tutti gli eroi, ha le sue debolezze. Proprio come Solid Snake sul Tanker Discovery, Raiden sulla Big Shell e Naked Snake a Tselinoyarsk, il nostro nuovo idolo dalla bandana blu si ritrova innanzi a dei provocanti poster di splendide modelle in bikini pelose e dall' enorme bocca. Obbrobriose? Non offendiamo, per favore. Queste sono delle signore scimmie, e Pipo Snake lo sa bene! Non lasciatevi distrarre durante la missione!

doversi invece chiamare *Mesaru Gear Solid*, si è occupato il maestro Hideo Kojima in persona, tanto che, come mostra il box qua in alto, è possibile notare il tipico tratto distintivo: la dilagante ironia che vi porterà addirittura ad imbattervi in delle modelle scimmie su dei poster pin-up. In conclusione, *Mesal Gear Solid* è la nuova frontiera dell' ironia fatta in videogame, un' esperienza da provare e per la quale vale la pena di acquistare *Ape Escape 3*, analizzato nelle pagine seguenti. Preparatevi ad amare Pipo Snake e ad accompagnarlo nelle sue incredibili avventure!

OK, OK, MA COME CI SI ARRIVA A PIPO?

COME E' POSSIBILE ACCEDERE A MESAL GEAR SOLID?

Fin qui, abbiamo capito che *Mesal Gear Solid* sarà semplicemente un mini game di *Ape Escape 3*, qualcosa di successivo ai noti, almeno per chi ha giocato ad i primi episodi del videogame preferito del figlio del maestro Kojima, Monkey Football e Monkey Boxe. Dunque, se in *Ape Escape* su PSX per sbloccare i mini game bisognava raccogliere dei medaglioni dorati lungo il livello e se in *Ape Escape 2* bisognava acquistarli al negozio dei bonus con delle monete raccolte durante l' avventura, cosa bisogna fare in *Ape Escape 3* per vestire i panni del mitico Pipo Snake? Le opzioni sono due, e la prima è piuttosto drastica: terminare interamente *Ape Escape 3* almeno una volta, livello dopo livello, catturando tutte le scimmie necessarie per il proseguo della missione. La seconda, invece, sarebbe più facile, ma solo a dirsi, perciò cerchiamo di darci una mano, pardon, in questo caso una zampa vicendevolmente: nel menù principale del gioco premete contemporaneamente L1, L2, R1, R2 e START. Con vostra grande sorpresa, vi comparirà una schermata, totalmente in giapponese, dove inserire delle password segrete. Tutto semplice, con una breve ricerca in Rete, è possibile trovare quella giusta per sbloccare Pipo Snake. Solo un problema: è scritta in caratteri occidentali, ed a noi servono quelli giapponesi. Grazie al nostro fidato redattore Fox-Hounder, però, che è riuscito a tradurre la password in ideogrammi, possiamo fornirvi l' esclusiva key jappo da inserire come password: ゆめのきょうえん. Buon divertimento, baldi giovani!

| **Console:** | **Sviluppatore:** SCEJ | **Distributore:** Sony | **Data d' uscita:** Non disponibile |

DOV'E' MESAL GEAR? OVVIAMENTE IN...

APE ESCAPE 3

Mamma, mamma, posso vedere la televisione?

E' inutile negarlo. La televisione ormai non è educativa ma, al contrario, ci lascia contrarre solo effetti negativi. Programmi spazzatura, reality show, dibattiti sportivi al limite del comico e via dicendo. E, come se tutte queste schifezze non ci bastassero, ora sono arrivate le scimmie. Sì, sì, proprio le scimmie più famose del mondo videoludico! Le mitiche scimmie di *Ape Escape*. Dopo aver minacciato il mondo per la prima volta nel 1999 sotto il capitanato del cattivissimo Specter grazie al furto dei caschi "d' intelligenza" costruiti dal Professore, le scimmie intelligenti non esitarono, nonostante la sconfitta affibbiatagli da Spike (Kakeru nella versione JAP), a farsi nuovamente vive in Ape Escape 2, nuovamente armate dei suddetti caschi. Questa volta, ad affrontarle trovarono l' intrepido Hikaru con la sua fidata scimmietta Pipotchi. Ed ora, il mondo è nuovamente in pericolo: le scimmie stanno riuscendo a conquistarlo attraverso... la televisione! Ancora una volta guidate da Specter, le rivoluzionarie scimmie intelligenti stanno riuscendo nel loro intento di sottomettere l' umanità, piegata ad osservare alla tele il palinsesto proposto da questi cartoneschi primati. Perfino i nostri vecchi eroi, Kakeru ed Hikaru, per non parlare del Professore, si sono ridotti a guardare la televisione delle scimmie intelligenti. Riusciremo a resistere all' abilità dei primati sul piccolo schermo o verremo anche noi sottomessi al volere delle truppe di Specter? Lo scopriremo solo con *Ape Escape*. Condotto da Akie. Su PlayStation 2! In mancanza di Hikaru e Kakeru, la nostra cara Akie dagli occhi verdi si è vista costretta a reclutare due nuovi protagonisti: Satoru e Sayaka. Il giocatore, all' inizio dell' avventura, sarà libero di scegliere se utilizzare la ragazza o l' aitante giovanotto dagli strampalati capelli blu. Una volta effettuata la scelta, si verrà proiettati nella classica stanza di selezione delle modalità (Salvataggio, Mini Giochi, Contenuti Bonus, Scelta livello, Training e via dicendo) dove sarà finalmente possibile accedere ad i livelli. Ricordiamo ancora che Ape Escape su PlayStation divenne famoso per la sua caratteristica, per il tempo rivoluzionaria ed impensabile, che prevedeva il controllo di Kakeru Spike solamente tramite stick analogico. Nello specifico, lo stick sinistro permetteva di spostarsi e, se premuto, di stendersi proni a terra ed avanzare carponi. Con lo stick destro, invece, era possibile utilizzare le quattro armi assegnate ad i tasti icona della Play. La meccanica di gioco è rimasta invariata, così come la possibilità di poter scegliere in qualsiasi momento quali gadget assegnare ad il pad dei tasti icona premendo semplicemente il pulsante Select. In ogni singolo livello dovremo catturare un precisato numero di scimmie prima di poter avanzare a quello successivo, annotando però il fatto che l' intelligenza artificiale dei primati è piacevolmente migliorata in quest' ultimo episodio della serie Sony, tanto che in alcuni punti dovremo imprecare contro il nemico che ci ha appena rubato il retino e sta correndo via a gambe levate. Senza il retino, infatti, non è possibile catturare le scimmie e quindi terminare i livelli. In alcuni casi, addirittura, le scimmie riusciranno a rinchiuderci nel nostro stesso retino, rispedendoci immediatamente nella stanza di selezione della modalità ed annullando i nostri progressi nel livello che stavamo affrontando. Così come il retino, aspettatevi che le scimmie vi strappino di mano il bastone stordente, dandovelo pesantemente sulla testa prima di fiondarsi via alla velocità della luce. Una volta terminato un livello, sarà possibile giocarlo nuovamente per catturare le scimmie che sono riuscite a sfuggirvi e completare il gioco con una percentuale netta del 100 %. I gadget di cui i nostri eroi disporranno saranno i classici della serie, ed andranno fino ai livelli più disparati: ci ritroveremo ad avere a che fare con una sorta di spada da dare in testa alle scimmie chiamata bastone stordente, con un retino che ci permette di rinchiudere le scimmie e catturarle, con una hula-hop che ci permette di colpire i primati e correre alla velocità della luce. Come se questi non bastassero, ecco la fionda con proiettili esplosivi, la macchinina radiocomandata, il radar per individuare l' ubicazione delle scimmie, l' elica per volare come un elicottero fino alle zone più disparate. E' ancora troppo poco? Non è innovativo? Forse perché ancora non vi abbiamo detto che, oltre ad i gadget, nel nuovo Ape Escape potremo contare anche, proprio come in Final Fantasy X-2, sul cambiamento di look temporaneo, che ci permetterà di usufruire di attacchi e poteri diversi. Ci troveremo così ad interpretare un cavaliere medievale, un samurai, un ninja, un pistolero, un astronauta, un arabo e via dicendo. Questa caratteristica a dir poco innovativa regala al nuovo titolo Sony un enorme spessore e la capacità di

La gimmick del condottiero è distruttiva e permette di parare i colpi nemici con lo scudo.

"non annoiare mai". Tanto per fare un esempio, indossando i panni dell' arabo potremo dare i nostri ordini al tanto famoso genio della lampada, che inizierà a suonare e far ballare le scimmie mentre voi vi avvicinate a catturarle! Tra le altre gimmick notevoli, quella da cowboy permette di colpire i nemici e le scimmie da lontano e quella da cavaliere permette di parare i colpi con lo scudo. Gadget e gimmick vengono sbloccati con l' avanzare del gioco, di livello in livello.
Una volta terminati per la prima volta i livelli, sarà possibile, come detto, giocarli nuovamente per catturare le scimmie che sono riuscite a sfuggire al nostro impietoso retino.

Nel gioco sono inoltre presenti numerosi boss da affrontare regolarmente, tutti divertenti e complessi da sconfiggere al punto giusto. Una volta terminata l' intera lista dei livelli e dopo che avrete sconfitto il boss finale, vi ritroverete ancora una volta nella stanza di selezione del livello. Perchè? Perché il gioco continua! Ora, con una nuova gimmick che non vogliamo svelarvi, potrete rivisitare tutti i livelli, ai quali sono state aggiunte nuove parti e nuove scimmie, ed affrontare nuovamente tutti i boss. Una volta terminata la nuova caccia grossa, potremo assistere ad un nuovo, il vero, finale di gioco. Lungo tutti i livelli del gioco ci imbatteremo in delle monetine d'oro che verranno conteggiate sullo schermo. A cosa servono questi preziosi coni d'oro? Spieghiamo subito. Nel primo Ape Escape, una volta raggiunta la quota di 100 monete, veniva regalata una vita. In Ape Escape 2 si potevano acquistare contenuti bonus come sketch, artwork, fiabe del mondo scimmiesco e via dicendo. In Ape Escape 3, potremo spendere le nostre preziose monete nella piazza del centro commerciale, dove potremo scegliere di spenderle nel modo che più ci aggrada: potremo ristorare la nostra barra vitale, acquistare delle vite, proiettili per la fionda, automobiline radiocomandate alternative, artwork, sketch e, signore e signori, spassosi sottogiochi tutti da vivere!

PAGELLA

+ Ottima giocabilità e ottimi bonus
+ Divertimento assicurato
+ Ambientazioni meravigliose
+ Mesal Gear Solid

- Qualche piccolo rallentamento

GRAFICA	7.5
LONGEVITA'	8
GIOCABILITA'	8.5
SONORO	10
STORIA	10

Un titolo che surclassa il secondo episodio per PS2 e si presenta eccezionale e divertente sotto tutti i punti di vista! Affrettatevi quando la caccia alle scimmie vedrà nuovamente l' alba anche in Europa!

ARTICOLO CURATO DA
The Joy

UN BELL' APPLAUSO PER...

LE SIGNORE SERPENTE

Tutte le donne che accompagnarono Snake a Shadow Moses

Meryl Silverburgh

Vero nome: Meryl Silverburgh
Età: 18 anni
Nascita: 1987
Statura: 175cm
Colore occhi: Castano chiaro
Segni particolari: tatuaggio del vecchio logo Fox-Hound sul braccio sinistro
Frequenza codec: 140.15

Profilo

Meryl appare nel primo capitolo della serie Metal Gear Solid, lei è la nipote del colonnello Roy Campbell ed è un soldato alla prime armi appartenente al gruppo Next Generation. Ha deciso di diventare un soldato dopo la morte del padre Matt Campbell anch' egli un soldato, poiché voleva capire le ragioni che avevano spinto il suo genitore a diventare soldato e a dare la sua vita per questo. Se terminerete il gioco con Otacon scoprirete invece che Meryl è in realtà la figlia del colonnello Campbell e non sua nipote; probabilmente se la ragazza l'avesse saputo prima non avrebbe mai intrapreso la carriera militare. Quando viene inviata a combattere a Shadow Moses, in Alaska, è solo una ragazzina. Subito dopo l'arrivo dei terroristi, i suoi compagni della Next Generation scelgono di combattere al fianco del capo dei terroristi Liquid Snake ma Meryl si ribella e viene imprigionata in una cella insieme al Presidente della ArmsTech; egli consegna alla ragazza la scheda del codice di detonazione del Metal Gear, indispensabile per fermare il lancio nucleare voluto dai terroristi. Quando Meryl riesce ad evadere dalla cella incontra per la prima volta Solid Snake e tra i due si instaura subito un feeling speciale di complicità e rispetto. Durante il corso della missione, Meryl viene colpita da uno dei membri dei terroristi, l'abile cecchino Sniper Wolf. La ragazza resta in fin di vita e Solid Snake le promette che tornerà a salvarla. Meryl subisce atroci torture da Ocelot ma resiste pur di rivedere l' amato Snake.

Meryl è una ragazza forte, coraggiosa e tenace ma con un profondo senso di umanità. Risulta essere l'unica che è riuscita a toccare a fondo il cuore del soldato leggendario Solid Snake, del quale si è innamorata. Nella sua prima missione sul campo si rende conto che la carriera militare non era realmente il suo sogno e sceglie di stare al fianco di Snake.

Meryl Silverburgh tornerà in Metal Gear Solid 4, su PlayStation 3, più affascinante e agguerrita che mai, ma non sappiamo ancora che ruolo svolgerà, possiamo solo sperare che la nostra eroina continui ancora a combattere al fianco del suo amato.

Mei Ling è cresciuta nella Chinatown di San Francisco. Ottima studentessa, nonostante ciò ha sofferto da sempre di un complesso di inferiorità causata dalla sua vista scadente. Partecipando al programma ROTC del MIT collaborò alla costruzione di un satellite per comunicazioni protette ed un radar basato sul Sonar. Questi due dispositivi portano il nome di sistema radio Codec e di sistema radar Soliton.

Mei Ling

Vero nome: Mei Ling
Età: Adolescente
Nascita: Top secret
Statura: Top secret
Colore occhi: Castano
Nazionalità: Cinese (Taiwan)
Frequenza codec: 140.96

Profilo

Mei Ling è una ragazza allegra e solare. Fa la sua apparizione nel primo episodio della saga di Metal Gear Solid proprio come Meryl. E' solo un adolescente ma nonostante la sua giovane età, è un genio nel campo delle nuove tecnologie ed è stata lei a creare il Radar Soliton utilizzato da Snake durante le sue missioni. Con le sue invenzioni spera di essere utile agli altri ed il suo più grande sogno è quello di diventare pilota. Ogni qualvolta la contatterete lei vi dirà uno dei suoi divertenti e significativi proverbi. Dopo il primo capitolo della serie Metal Gear, la bella e generosa ragazza non è stata più presente nel gioco, ma personalmente spero di rivederla prima poi di nuovo al suo Codec, con la sua vocina caramellosa come supporto a Snake.

Sniper Wolf

Vero nome: Top Secret
Età: 22 anni
Nascita: 1983
Statura: 176cm
Colore occhi: Blu
Segni particolari: Ama i lupi
Nazionalità: Irachena (Curda)

Profilo

Bellissima e letale tiratrice scelta della Fox Hound. Soggettivamente, è uno dei miei personaggi preferiti, dall' indole fredda ed elegante e con una storia triste alle spalle. Nacque su un campo di battaglia durante la guerra poi venne salvata e portata in America da Big Boss, da lei etichettato con il nome di Saladino. Una volta diventata adulta decise di diventare cecchino per prendersi la sua rivincita sul mondo, osservando quella che definisce "la stupidità della razza umana". E' armata di un Heclker and Koch PSG1 e si dice utilizzi spesso dei proiettili al mercurio. Venne uccisa da Solid Snake, figlio del suo salvatore Big Boss, durante un combattimento nel nevaio dell' isola di Shadow Moses.

La famiglia di Sniper Wolf è stata massacrata quando lei aveva l' età di 5 anni, vittima degli attacchi a gas ordinati da Saddam Hussein per lo sterminamento dei Curdi. Quando aveva otto anni, nel 1991, nel bel mezzo dei disordini interni scoppiati al termine della Guerra del Golfo, riuscì a raggiungere i campi dei rifugiati da Saddam Hussein, dove venne trovata da Big Boss. Da quel giorno Big Boss divenne agli occhi di Wolf "Saladino", cioè lo storico condottiero che sconfisse i crociati. Il 3 Settembre 1996 venne sancito un provvedimento militare in Iraq, mirato a fornire benefici strategici per gli Stati Uniti. Wolf andò su tutte le furie e si trasferì in India, dove apprese tutte le tecniche per divenire un formidabile cecchino da un fuciliere Gurkha. Successivamente, Big Boss decise di reclutarla durante la sua riorganizzazione del gruppo Fox-Hound.

Naomi Hunter

Vero nome: Sconosciuto
Età: si presume circa 20
Nascita: Sconosciuta
Statura: Top secret
Colore occhi: Castano
Nazionalità: Indiana
Frequenza codec: 140.85

Profilo

Misteriosa e con un passato oscuro, la dottoressa della Fox-Hound Naomi Hunter, grande esperta in ingegneria e terapia genetica. Fa parte anche lei del team di supporto a Snake durante la missione a Shadow Moses. E' stata lei a progettare la tuta d'infiltrazione di Snake e ad iniettargli i nanoidi e le nanomacchine per le comunicazioni via Codec. Inoltre, ha iniettato a Solid un peptide anticongelante per evitare al soldato l' ipotermia . Naomi però pare non aver iniettato nel sangue di Snake soltanto i nanoidi e le nanomacchine. Le fonti narrano infatti che questi gli iniettò un misterioso virus chiamato FoxDie, il quale uccide solo determinate persone aventi un determinato DNA. Fu il Pentagono a ordinare l' utilizzo del FoxDie, che avrebbe dovuto uccidere tutti coloro che erano rimasti coinvolti nell' incidente di Shadow Moses . Tuttavia Naomi, mossa da sentimenti personali, apportò alcune ignote modifiche al virus . La fredda dottoressa accusava Snake di aver ucciso il "fratello" Frank Jaeger, ex membro della Fox Hound e migliore amico dello stesso . Alcuni anni prima i due si erano ritrovati a combattere per due fazioni opposte e si erano affrontati in un duello da cui uscì vincitore Snake mentre Frank (nome in codice Gray Fox) fu recuperato in segreto dalla Fox Hound che lo sottopose a orribili esperimenti mutandolo in un cyber-esoscheletro. Poco prima di morire Fox svela a Snake di essere stato lui stesso ad uccidere i genitori di Naomi e che, non riuscendo ad uccidere anche lei, la portò con sé.

Quando i Patriots scoprirono che Naomi aveva apportato delle modifiche impreviste al virus FoxDie, la rinchiusero in una carcere dal quale evase tempo dopo, probabilmente grazie all' intervento di Solid Snake.
Di Naomi non si sa più nulla, ma insistenti voci sembrano volerla nel cast di MGS4, come dimostra l' artwork distribuito. Personalmente, sono convinta si tratti di lei.Quale sarà lo scopo del suo ritorno?

Nastasha Romanenko

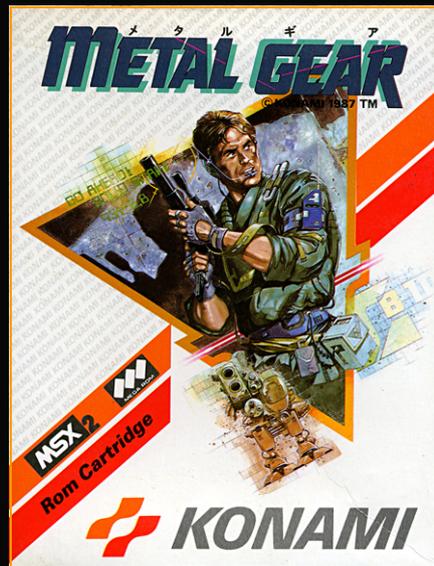
Vero nome: Nastasha Romanenko
Età: 26 anni
Nascita: 1979
Statura: 152cm
Colore occhi: Azzurri
Segni particolari: Fuma come un turco
Nazionalità: Ucraina

Profilo

Simpatica e preparata analista militare che collaborò con Snake e il suo team di supporto. Esperta in armamenti, politica e campo nucleare. Nel 1986, la sua vita venne segnata dal disastro di Chernobyl dove perse la sua famiglia. In seguito, all' età di 10 anni, si trasferì a Los Angeles. Da allora è diventata un' accanita sostenitrice del disarmo nucleare proposto dai trattati SALT e START. Prima di diventare analista militare, ha lavorato per la DIA e la NSA . Il suo ex marito Richard Ames la costrinse a prendere parte alla missione di Shadow Moses. Quando conobbe Snake, però, Nastasha prese a cuore la sua missione e lo sostenne fino alla fine.

Terminata l' operazione di supporto, Nastasha decise di esporre agli occhi del mondo la cospirazione politica verificatasi a Shadow Moses. Scrisse e pubblicò il libro "In the Darkness of Shadow Moses-The unofficial truth", che divenne immediatamente un caso editoriale. Le fonti ufficiali si affrettarono a smentire la veridicità dei fatti narrati dall' Ucraina, con scarsi risultati. Dopo la pubblicazione del suo libro, è ignoto a cosa Nastasha si stia effettivamente dedicando al giorno d'oggi.

FOX HOUND

ARTICOLO CURATO DA
Big Snake

L' INIZIO DI TUTTO

METAL GEAR

Come nacque la rivoluzione del mondo videoludico

E' **il 1987, inizia una delle saghe più famose del mondo, quella di *Metal Gear*, che in questo anno appare per la prima volta al pubblico dei videogiocatori su MSX, una "consolle" dell'epoca**. Per la prima volta in un videogioco, si impersonerà un eroe il quale avrà l'arduo compito di infiltrarsi, restando per quanto possibile nell'ombra e cercando di evitare scontri diretti, in una base altamente sorvegliata da soldati nemici; altro suo dovere sarà quello di distruggere un'arma bellica di nuova invenzione, che potrebbe rivelarsi letale nello sviluppo degli armamenti nucleari: il Metal Gear. Come detto, e forse pochi lo sanno, ma la saga di *Metal Gear* ebbe inizio molto prima dell'uscita di *Metal Gear Solid* per PlayStation. Ben undici anni prima infatti, giovani giapponesi giocavano su MSX il primo *MG* della storia; creato dal genio di Mr. Kojima, che al tempo lavorava già per la Konami, colosso tra le software house nipponiche, *MG* era un gioco a prima vista semplice e con poche aspettative. Ben presto però, il titolo piacque a molti, e quindi Kojima sviluppò il seguito, che usci per MSX2, tre anni dopo. Cos'è piaciuto di quel gioco? Forse la caratteristica principale di essere un gioco basato su principi del tutto diversi in confronto ad altri giochi dell'epoca; tra questi quello di penetrare in una base altamente corazzata basandosi sulle gesta di un solo uomo, dovendo ricorrere alla capacità di nascondersi più che quella di farsi strada ammazzando guardie come in uno splatter alla *Metal Slug*. Forse colpì per via della trama intrigante, simile in tutto e per tutto a quella di un film hollywoodiano, forse per l'immediatezza del gameplay (magari anche un pochino scarsoccio, rivedendolo ai giorni nostri, ma ricordiamoci la data di uscita), che facilmente impegnava il giocatore nel dipanarsi della vicenda. Avendolo giocato, posso dire che già all'epoca il carattere a questo titolo non mancava di certo. Anzi. Si imponeva come un titolo diverso, ma al contempo estremamente affascinante. Già dalle prime schermate, infatti, si capisce che il giocatore è nel mezzo del coinvolgimento: una schermata che illustra i movimenti di un uomo che si arrampica su per il muro di un molo arrivando dall'acqua, e che viene chiamato via radio dal suo comandante in capo, un uomo dal tono imponente chiamato "Big Boss". Tutto questo condito già allora da un immagine "codec" di uno Snake che batteva gli occhi e aveva la bandana. Nel proseguire del gioco, si nota come i vari sviluppatori avessero ben chiaro in mente il percorso "alternativo" che il giocatore, impersonando Snake, doveva percorrere cercando di evitare gli sguardi delle guardie di sentinella.

Le varie chicche sparse nel gioco lo fanno sembrare quasi più "evoluto" rispetto ai giochi di quel tempo, tanto che ancora oggi, possono tenere impegnati anche hard-gamer, visto il serio livello di difficoltà che il gioco presenta. Proprio così: forse il primo dei capitoli della saga è anche il più difficile. Non oso immaginare (anche perché non posso proprio, non avendolo mai finito) quale soddisfazione si deve ottenere conseguendo la vittoria finale nel gioco. Proseguendo nelle ore di gioco, vari obiettivi si accumuleranno al compito principale di soccorrere Gray Fox, dovremo salvare altri ostaggi, tenuti prigionieri in diverse celle sparse un po' per tutti gli ambienti, e fare sempre attenzione alle nostre munizioni e agli oggetti che troviamo in giro per la base e a quali usare in momenti specifici. Già, perché persino in questo primissimi capitolo già ci sono stanze da oltrepassare indossando una maschera antigas, perché sature di sostanze volatili che sarebbero nocive alla salute di Snake. Un cosa però abbastanza irreale, se proprio la vogliamo cercare, è quella che le varie scatole di munizioni, una volta raccolte, se noi usciamo dal quadro per poi ritornarci anche più di una sola volta, esse saranno sempre lì, pronte ad incrementare il nostro numero di proiettili fino a raggiungere anche il massimo. Come in *MGS1*, il nostro personaggio dapprima avrà una vita abbastanza corta, poi all'andare dell'avventura, e al raggiungimento di nuovi obiettivi, la barra del LIFE aumenterà gradatamente, fino a raggiungere il massimo verso la fine del gioco. Per aiutare il nostro eroe durante la sua missione avremo naturalmente le mitiche Razioni, che troveremo in giro per la base e che potranno essere ingerite da Snake in casi d'emergenza con poca vita, che provvederanno a ristabilire una barra del LIFE più che accettabile. Molti sono gli oggetti che infarciranno i nostri menù di equipaggiamento; tra armi e oggetti sono davvero molte le varietà di quest'ultimi che potremo usare nel proseguo del gioco. Gli scontri coi Boss sono davvero molto impegnativi, e per riuscire ad avere la meglio su alcuni di essi dovrete provare e riprovare. Questo indubbiamente aumenta di molto la longevità di questo titolo, ma lo rende anche abbastanza odioso, specialmente per il morire e dover ogni volta continuare, selezionandolo in una schermata dove scorrono i secondi disponibili per la scelta, come in quei giochi Arcade che troviamo nei bar. A conti fatti, *Metal Gear* si presenta ancora ai giorni nostri come una perla imperdibile, un gioco che ogni hard gamer dovrebbe possedere o almeno giocare una volta nella vita. Un gioco che è la genesi di una ricchissima e intelligentissima saga, divenuta famosa in tutto il mondo, che si è fatta amare come pochissime altre. Un gioco-genesi che ha inventato un genere, e un intero modo di vedere le cose dalla parte del giocatore. Un gioco-genesi che ha gettato le basi per costruire un intero *universo* di meraviglie videoludiche, facendo creare giochi sempre più complessi, sia nella trama che nel gameplay, ma che rispecchiano in ogni secondo e in ogni livello di gioco la stessa identica idea che originava questo mitico gioco del 1987. Un gioco che per molti è Leggenda. Un gioco che per molti ha fatto conoscere al mondo un grandissimo e forse il più carismatico personaggio di tutti i tempi: Solid Snake.
Un gioco che, forse, può essere considerato come il padre di un'intera saga, e per questo imperdibile per ogni suo appassionato.

^ La cover originale su MSX di *Metal Gear*, 1987.

Anno 1995. Interno del Sud Africa, 200 km a nord di Garzburg. Outer Heaven, una nazione-fortezza colma di armi, creata da un leggendario mercenario. Egli era temuto tanto dai suoi nemici quanto dagli amici, perché era un eroe e un lunatico. Le nazioni "occidentali" hanno scoperto che un'arma di distruzione di massa in grado di cambiare la guerra è in corso di sviluppo a Outer Heaven, e hanno ordinato alla forza speciale tecnologica FOX-HOUND di occuparsi del caso. In risposta a questo ordine Big Boss, comandante in capo della FOX-HOUND, ha inviato Gray Fox, l'uomo con il codice "FOX", quello assegnato al migliore della squadra. "Operation Intrude N313" ...
Dopo alcuni giorni e dopo un messaggio che diceva "Metal Gear...", Gray Fox è stato dato per disperso. Vista la gravità della situazione, i pezzi grossi dell' "occidente" chiamano ancora la FOX-HOUND. Big Boss ora sceglie Solid Snake, appena aggregato alla FOX-HOUND, come agente a cui affidare tutto quanto.
Dopo essere riuscito a infiltrarsi ad Outer Heaven, Snake entra in contatto con dei membri della resistenza locale, Schneider, Diane e Jennifer. Grazie al loro aiuto, egli riesce a liberare Gray Fox, che mette al corrente il gruppo dei tremendi dati sul Metal Gear. Questo enigmatico nome è il codice di sviluppo di un robot semovente, armato con una testata nucleare di nuovo tipo. Esso era in grado di superare anche i terreni che avrebbero arrestato qualsiasi carro e poteva condurre una guerra da solo, con armi come i cannoni Vulcan e i missili anticarro. Era un tipo di arma del tutto nuova, in grado di lanciare un attacco nucleare contro qualunque luogo da un punto qualsiasi della superficie terrestre... Con il Metal Gear, Outer Heaven tentava di acquisire una supremazia militare sull'intero mondo. Per distruggere quel mostro, Snake liberò l'ingegnere capo del Metal Gear, il Dott. Pettrovich, e sua figlia Elen, che era stata presa come ostaggio per costringere il padre a sviluppare il robot.
Snake apprende dal Dott. Pettrovich come distruggere il Metal Gear. Mentre si avvicina alla base centrale di Outer Heaven, però delle tremende trappole lo attendono, come se tutte le sue azioni fossero già note al nemico...
Nel mezzo della battaglia che si scatena, il capo della resistenza, Schneider, cade prigioniero del nemico e Snake stesso viene ferito, in uno scontro mortale che lo vede opposto ai migliori mercenari di Outer Heaven.
Lo spirito indomabile di Snake, però, lo porta fino al centesimo piano della base segreta dove si trova il Metal Gear. Evitando i potenti sistemi di difesa progettati per eliminare tutti gli invasori, Snake riesce ad aver successo distruggendo il Metal Gear.
Egli prova quindi a fuggire da Outer Heaven, visto che ha completato la missione.
Durante la fuga, però, viene affrontato da un uomo: il comandante in capo della FOX-HOUND, Big Boss. Questi, ridendo, rivela allo sbigottito Snake il vero scopo della sua missione.
Egli, mentre serviva come comandante della FOX-HOUND, dirigeva anche un'agenzia di mercenari, utilizzando i suoi vari contatti e i capitali accumulati nei suoi anni di lotte mercenarie.
Big Boss stava pianificando la costruzione di una grande base militare per la sua organizzazione, Outer Heaven. Il suo scopo, nell'inviare Solid Snake a Outer Heaven, era quello di creare confusione nelle potenze "Occidentali."
Purtroppo per lui, Big Boss aveva sbagliato i conti. Non aveva pensato che Snake potesse avere successo. Dopo aver perso il Metal Gear, Big Boss aveva attivato il sistema di auto-distruzione della base sotterranea. Mentre il conto alla rovescia per l'esplosione prosegue, l'urlo di Big Boss risuona forte.
"Sei andato troppo lontano. Troppo!"

Al centesimo piano, la battaglia tra i due uomini ha inizio, senza nessuna ideologia e nessuna motivazione politica...
La nazione-fortezza, Outer Heaven, crolla su se stessa. L'impenetrabile roccaforte della migliore tecnologia militare, custodita dai mercenari più preparati, è in preda alle fiamme. Dietro di lui le fiamme raggiungono il cielo, mentre Outer Heaven scompare, lasciando solo Solid Snake...

IL PUNTO DI BIG SNAKE

Analizzando più profondamente questo titolo del '87, si può facilmente osservare che molti degli spunti della trama che resero questo gioco un gioiello già alla fine degli anni Ottanta, sono stati ri-portati nella trama del primo capitolo della saga "solida", Metal Gear Solid, uscito per PSX nel 1998. Quindi potremmo considerare MGS una specie di "Remake" tridimensionale di alcune parti di trama del primo capitolo di Kojima. Un esempio ? Anche in MGS come nel prequel MG c'è la fuga di Snake dalla prigione, c'è lo scontro con un Hind-D, la pistola iniziale del gioco si trova in uno dei camion parcheggiati e così via dicendo. Piccoli "spunti" che potevano benissimo essere implementati in un nuovo rivoluzionario capitolo del gioco in 3 dimensioni, che altro non potevano fare se non rendere il gioco ancora più coinvolgente e bello. Se foste stati in Kojima, e aveste avuto queste "perle" di sceneggiatura, ma che solo pochi conoscono, non le avreste sfruttate anche voi per creare qualcosa di ancora più bello ? Io l'avrei fatto, ma maestro Kojima non ha creato un semplice videogioco facendolo, bensì una rara forma artistica di incontenibile bellezza.

©KONAMI 1987

PUSH SPACE KEY

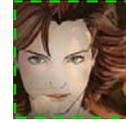
^ Anche se è difficile crederlo, tutto iniziò così: con questa schermata. In alto, il logo del gruppo Fox-Hound ai tempo di Outer Heaven.

METAL GEAR

FOX HOUND

SCRITTO DA
Meryl

LA STORIA DI MERYL SILVERBURGH

FUOCO NEMICO

Premessa dell' autrice

La storia che segue narra di una ragazza protagonista di una vicenda mai realmente accaduta, ma che potrebbe verificarsi sulla pelle di chiunque. Con questo racconto voglio portarvi alla riflessione. La riflessione sul luogo dove viviamo, sul perché della nostra vita e sul perché dei conflitti tra gli uomini. Non bisogna mai mollare. Mai.
La protagonista di questo racconto porta il nome di Meryl Silverburgh. Dopo questa drammatica esperienza, Meryl capirà il vero senso della vita e sarà decisa a godersela fino in fondo, fino all' ultimo respiro che temeva tanto di "effettuare" proprio lì, in mezzo alla crudeltà e alla stupidità della razza umana, come cita un personaggio della storia.
Vorrei chiedere anticipatamente scusa a tutti i lettori, per i termini scurrili e per certi versi volgari contenuti nel testo. Tuttavia, con un personaggio come Meryl e una situazione come quella di Shadow Moses è indispensabile l' utilizzo di termini scurrili che rendono i dialoghi più credibili e più vicini a noi. In alcuni casi, addirittura, saranno composte delle battute e delle risposte schiette della stessa Meryl con termini di questo genere.
E di questo voglio scusarmi con tutti coloro che avranno voglia di leggere questo testo, perché non era mia intenzione creare un testo volgare, come credo e spero che non sia, ma creare un testo che, nonostante la violenza e la scurrilità dei contenuti, inciti alla vita, e a superare tutti gli ostacoli che il fato ci pone sulla via. Meryl prova di tutto sulla sua pelle: il dolore di uccidere per non essere uccisa, la paura, l' angoscia, l' umiliazione, l' essere schernita dai suoi commilitoni solo perché è più giovane e inesperta, il dolore fisico a livelli indicibili e l' impotenza nel reagire. Ma combatte sempre, non si tira mai indietro, non rinnega mai la sua indole e lotta con tutte le armi a disposizioni. La vita è un dono prezioso, e non la si può lasciare al vento. Bisogna combattere, anche soffrire, ma mai arrendersi, innanzi a nulla. Nemmeno innanzi alla Morte. Perché, in fondo Meryl Silverburgh, nonostante sia una pivellina, ha qualcosa da insegnare a tutti noi: non mollare mai. Proprio come fa lei.
"Fuoco Nemico" contiene anche dei chiari riferimenti scurrili all' ambito sessuale. Ne è sconsigliata la lettura ai minori di 13 anni.
"Fuoco Nemico" è un prodotto di pura fantasia e qualsiasi riferimento con personaggi, luoghi o fatti realmente accaduti è puramente casuale.

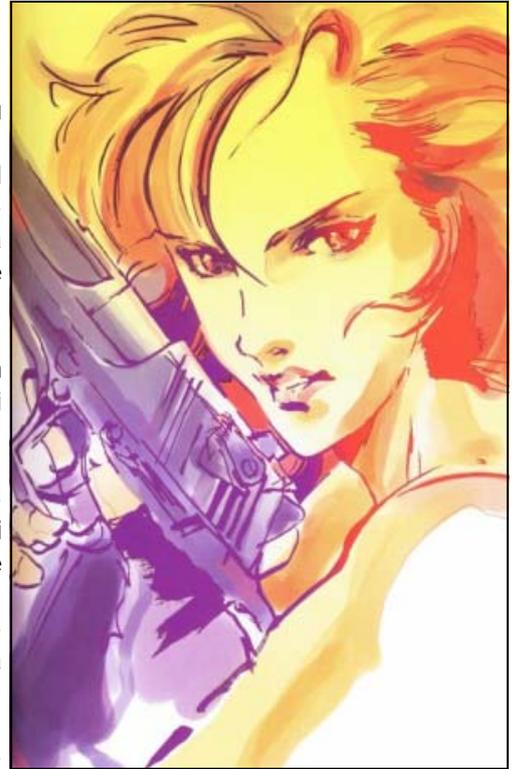
Buona lettura.

Stefania Sperandio

PROLOGO

Bisogna che vi renda note alcune cose, fondamentalmente necessarie per la comprensione della lettura delle seguenti, intense, pagine.
Meryl Silverburgh, all' epoca di Shadow Moses avevo 18 anni, ed eravamo nel 2005. Le vicende si svolgono nell' arcipelago delle isole Fox, nel mare di Bering, in Alaska, sull' isola di Shadow Moses e, precisamente, nella base di stoccaggio nucleare della suddetta isola. Figlia del soldato Matt Campbell e nipote dell' arcinoto Colonnello Roy Campbell, vengo addestrata e curata sin dall' infanzia mediante procedimenti rigidi e militari. Nei primi anni '90, mio padre partì per prendere parte alla Guerra del Golfo e lì trovò la morte, trucidamente freddato dalle schiere nemiche. Shockata, rimasi sola con mia madre: Anne Silverburgh. Mi vidi crescere con una nuova figura maschile che spesso stava al mio fianco: quella dello zio Roy, non sposato. Quando, bambina, chiedevo sempre di mio padre, mia madre mi rispondeva che Dio l' aveva voluto in Cielo. Ricordo anche che, spesse volte, a partire dagli otto anni, quando parlavo a mia madre di papà, le partivano le mani. Iniziai a temere mia madre. All' età di tredici anni iniziai a vedere molto più di rado lo zio, per via di un diverbio con mia madre, che avvenne innanzi a me. Lo zio e la mamma quasi arrivarono alle mani. Per tutta la mia infanzia i miei tutori, cioè mamma e lo zio, mi impedirono di avere contatti con esponenti del sesso maschile, per impossibilitare un mio futuro interessamento nei loro confronti, donde evitare confusioni di sfondo sessuale verso i miei commilitoni uomini. Fui sempre convinta che questa cosa avrebbe avuto solo un effetto contrario. A quindici anni, in una giornata calda da morirci, mia madre mi disse di prendere le cose alle quali tenessi di più da casa nostra e di metterle in uno zaino. Quando le chiesi perché, evitò di rispondermi.
-"Fallo e basta." mi disse.
Titubante, lo feci. Pensai che dovessimo fuggire da qualcuno, forse dallo zio. Quando il mio zaino fu pronto, chiamai mia madre. Portai con me anche la foto di mio padre, che tenevo da sempre sul mio comodino. Ricordo precisamente come ero vestita quel giorno: jeans blu larghi, t-shirt aderente bianca con delle strisce rosse sulle maniche, Nike rosse e nere ai piedi ed occhiali da sole sulla testa, che d' estate portavo pratica -

mente. Insomma, ero vestita proprio come una ragazzina qualsiasi, quale ero.
-“Sali in macchina”, mi disse mia madre.
Salì sul nostro fuoristrada 4x4 e, piuttosto incerta ma anche abbastanza fredda e distaccata come al solito, attesi mia madre, stringendo forte a me lo zaino nero e verde fosforescente. Mia madre, piuttosto alterata, salì in macchina.
–“Mamma, dove stiamo andando?” le chiesi.
-“Sta zitta.” mi rispose.
-“Mamma, non sono una cretina! Cosa sta succedendo?” sbottai.
Lei mi diede un ceffone. Non lo accettai, ed alzai ancora di più la voce:
-“E’ la tua maniera di rispondere a tua figlia?”.
Lei mise in moto.
-“Guarda, Meryl, in questi anni mi sei stata solo di peso. Meglio che tu stia zitta.” fu la sua risposta.
Ammutolì, restandoci malissimo. Per tutto il tragitto, rimasi seduta nel sedile del passeggero, con la cintura di sicurezza allacciata, appallottolata su me stessa, con lo zaino stretto contro il mio petto. La strada era quella che conduceva alla casa dello zio Roy. A metà tragitto, lei ruppe il ghiaccio:
-“Non parli più?” mi chiese.
-“Non ho niente da dirti. Se io sono un peso, sappi che tu di certo non sei una madre. Non ti ho chiesto di venire al mondo, se non mi volevi potevi abortire.” dissi.
Lei rise.
-“Dovevo farlo, ma non pensavo che la mia gravidanza fosse già a livello così avanzato. Quando andai ad abortire, ero al sesto mese. Andai insieme a tuo padre, ma lui si oppose. Voleva un’ erede. Io no. Alla fine mi convinsi a tenerti.” mi rispose.
Stavo scoprendo nuovi profili del mio passato, profili che non mi piacevano. Arrivammo dallo zio Roy. Mia madre mi disse di scendere dalla macchina. Scesi. Lo zio venne in cortile, non spiegandosi la nostra presenza.
-“Cosa stai facendo, Anne?” chiese. Mia madre gli venne incontro. Rimasi accanto alla jeep, ad una decina di metri da loro.

-“Avvicinati, Meryl, vieni da zio.” Mi disse lui.
Mi avvicinai tenendo lo zaino sulla spalla destra.
-“Ti sei fatta carina, eh?” mi disse, carezzandomi il volto.
Era da otto mesi che non mi vedeva. Non mi interessavano i complimenti, comunque; volevo solo capire cosa stesse succedendo.
-“Allora, Anne, che cosa vuoi?” le chiese, vedendo che io ero fredda come il marmo e quel giorno non c’era verso di parlare con me.
-“E’ tuo dovere prenderti cura di lei, non mio.” Gli disse.
-“Mio?” rispose lo zio.
-“Certo che è tuo.” Rispose lei.
-“Ma Meryl è tua figlia!” esclamò.
-“Guarda, Roy, devi solo stare zitto.”, apostrofò lei.
Lui ammutolì. Mia madre ci guardò entrambi di sbieco.
-“Devi dirmi qualcosa, Meryl?” mi chiese.
Avrei voluto dirgliene di tutti i colori, in tutte le salse. Ma al momento, l’ unica cosa che riuscì a fare fu tacere. Mia madre mi stava abbandonando, si stava estraniando dalla mia vita. Riuscì a parlare, borbottai qualcosa:
-“Non è colpa mia se ho una madre come te.”
Lo zio, da dietro, mi diede una spallata, per farmi capire che non era modo di rispondere a mia madre. Lei mi guardò da capo a piedi.
-“Tranquilla, non è colpa mia nemmeno se ho avuto una figlia come te, Meryl.” Fu la sua risposta.
Rimasi raggelata, le sue parole mi trafissero ma non piansi, non l’ avrei mai fatto per lei.
Lei voltò le spalle ed aprì lo sportello della nostra 4x4.
-“Vedi di farti cambiare il cognome, ragazzina” – disse, non chiamandomi nemmeno più per nome, - “Non voglio che la gente si ricordi che sei mia figlia”.
Feci qualche passo avanti.

-“Puoi anche chiamarmi per nome visto che rimango, purtroppo, sempre tua figlia.” Risposi.
Lei ridacchiò sarcastica.
-“Dovrei chiamarti Meryl? No, mi ha sempre fatto schifo anche il tuo nome.” Mi disse.
-“Smettila!” - sbottò lo zio, - “Meryl non ha colpe per quello che è successo!”
Mamma lo guardò da capo a piedi, poi risalì sulla nostra 4x4 e se ne andò per sempre dalla mia vita. Non aveva risposto, era fuggita via. Allibita, guardai lo zio. Mia madre mi aveva abbandonata nelle mani di mio zio Roy, disfandosi completamente della mia tutela. Avevo quindici anni ma, come ben saprete, quindicenne non è certo sinonimo di idiota. Ci rimasi davvero male ed iniziai ad odiare mia madre. Gli anni passarono e lo zio Roy, fratello maggiore di mio padre Matt, continuò ad addestrarmi. Alla sera, noi due, soli, parlavamo delle sue leggendarie imprese nell’ ambito militare. Quando, a sedici anni, gli chiesi quale fosse il miglior soldato del quale avesse mai supervisionato le gesta, mi raccontò la leggenda di Outer Heaven e di Zanzibar Land. Un solo uomo aveva sbaragliato l’ esercito avversario.
–“Chi è costui?” gli chiesi.
-“E’ il più grande figlio di un cane che si possa trovare su questa terra, un bastardo. Ma quando deve sparare, spara.” Mi rispose lo zio.
-“Come si chiama?”
-“Snake. Solid Snake era il suo nome in codice. Di più non so.”
Tenni sempre alla mente la leggenda di Solid Snake. “Un giorno”, pensavo, “vorrei conoscerlo”. Un giorno. Chissà quando… . “E vorrei stringerli la mano” sognavo.
A diciassette anni venni inviata in un campo militare in Arizona per affinare il mio addestramento e fare la mia prima esperienza tra decine e decine di soldati. Il Sergente Clark era una specie di pseudo - ominide, prepotente e comprensivo allo stesso tempo, che si impegnò per farmi stare a mio agio tra dozzine di esponenti del sesso opposto ma che non si risparmiava dei cazziatoni enormi innanzi ai miei errori. Cazziatoni ai quali puntualmente replicavo a parole, lasciando il Sergente con tanto di naso. L’ addestramento fu rigido e duro, ma Clark rimase piacevolmente impressionato dalle mie capacità, tanto che mi promosse a pieni voti, riscontrando in me capacità nettamente superiori rispetto a quelle dei miei coetanei e dei miei commilitoni. “Non sei una figlia di papà, ci sai fare davvero. Hai imparato tutto per i fatti tuoi, non sono stato io ad addestrarti. Sono stati tuo padre e tuo zio. Ti inserirò nella lista delle reclute disponibili all’ arruolamento.” Mi disse Clark.
Promossa, tornai a casa dallo zio che, orgoglioso dell’ esito del mio addestramento, seguitò a narrarmi le imprese dei suoi soldati ed in particolare di Solid Snake.
Compì diciotto anni. Mia madre era un ricordo. Mio padre era vivo dentro me.
Tre giorni dopo il mio compleanno, arrivò a casa dello zio Roy una lettera. “Destinata a Silverburgh Meryl”, vi era scritto nella busta. Mittente: Fox – Hound. La Fox – Hound era una squadra speciale che agiva in condizioni speciali: combatteva contro gruppi terroristici ed, essendo un gruppo specializzato nelle operazioni top-secret, si occupava spesso di supervisionare operazioni ultra segrete, nonché ultra pericolose. Mio zio e Solid Snake stesso ne facevano parte, tempo addietro. Aprì la busta e lessi.

Domanda di arruolamento come rimpiazzo d’ emergenza

Fox – Hound richiede l’ arruolamento immediato della presente Silverburgh Meryl in funzione di rimpiazzo d’ emergenza nell’ operazione all’ isola di Shadow Moses. Informati della competenza Vostra in materia militare e della Vostra dedita propensione al dovere, Vi chiediamo di presentarVi alla base 6 d’ Alaska una settimana dopo la partenza di questo scritto. La missione Vi verrà illustrata al momento della partenza dalla base 6 in elicottero, per poi giungere sull’ isola di Shadow Moses.
Fiduciosi nel Vostro senso del dovere e sicuri della Vostra risposta positiva, distinti saluti

Fox – Hound «Special Force Group»
Comandante Liquid Snake

Allibita, fissai la lettera. Incredula ed orgogliosa, stupita ed impaurita allo stesso tempo. Lo zio mi incoraggiò a partire, per poter finalmente realizzare il mio sogno: divenire un soldato per capire fino in fondo chi era mio padre. Ogni volta che parlavamo di lui, Matt Campbell, lo zio si rattristava. Pensai che dovesse dolergli ancora il fatto di aver perso sul campo il suo unico fratello.
Decisa partì verso l’ Alaska. Verso il dolore che ignoravo. E tenendo dentro di me una speranza: quella di avere prima o poi la possibilità di stringere la mano a Solid Snake.

| **Console:** PlayStation 2 | **Sviluppatore:** SCEE | **Distributore:** SCEE | **Giocatori:** 4 | **Data d' uscita PAL:** Disponibile |

METAL GEAR SOLID VERSUS...

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

Gabriel Logan is back in action

Quando, nel 1998, vide per la prima volta la luce sui 32bit *Metal Gear Solid*, nacque un nuovo genere: lo stealth action. Il suo più diretto imitatore e, se vogliamo dirlo, anche illegittimo erede, fu, nell' immediato 1999, *Syphon Filter*, coniato dalla 989 Studios. Il titolo poneva il giocatore al controllo di Gabriel Logan, agente speciale dell' Agenzia, che aveva sulle sue spalle il compito di dover debellare il minaccioso virus Syphon Filter. Il successo del titolo fu innegabile, su riviste e magazine online apparvero recensioni che lo premiarono con addirittura dei meritati 9. La 989 Studios, visto il successo, si vide quasi costretta a realizzarne un seguito, *Syphon Filter 2*, ospitato su due cd che, con anche una singola e spassosa modalità multiplayer, ci poneva nuovamente in controllo di Gabe Logan e, questa volta, anche della sua fidata collega, Lian Xing, con il compito di debellare nuovamente il Syphon Filter. Il titolo ebbe nuovamente un grande successo, tanto che fu seguito dall' ultimo *Syphon Filter* su PSX, il *3*, che ci poneva questa volta a controllare Gabe Logan, Lian Xing ed i loro compagni, tra i quali Teresa Lipan e Lawrence Mujiari. Ancora ottime valutazioni, ancora multiplayer. E poi? Il silenzio durato anni. *Syphon Filter*, il concorrente numero uno per il trono di *Metal Gear Solid*, sparì nell' ombra, lasciando spazio, nella battaglia contro il titolo Kojimano, al più tecnico *Splinter Cell* di Tom Clancy. Mesi addietro, dopo anni di silenzio, *Syphon Filter* vide nuovamente la luce, per la prima volta su PS2: fu l' epoca di *Syphon Filter: The Omega Strain*. L' Agenzia ancora contro il virus Syphon Filter, che questa volta sembra essere tornato, più letale che mai, con il nome di Omega Strain. La conferma di un vecchio capolavoro o la totale capitolazione della serie? Una delle innovazioni più saporite di questo nuovo *Syphon Filter* su PS2 è il fatto che non ci troveremo più a controllare personaggi definiti dalla storia, ma un soldato da noi creato fino al dettaglio, nome, lineamenti, corporatura ed abbigliamento compresi. Così, creato il nostro prototipo di soldato perfetto dell' Agenzia, che potrà essere un uomo o una donna a pura scelta del giocatore, veniamo catapultati nel menù iniziale di gioco. Scopriamo che Gabe Logan è divenuto il comandante dell' Agenzia e che ama ancora giocare sul campo di battaglia. Ritroviamo, tra i nomi degli ufficiali, anche Teresa Lipan e Lian Xing, senza dimenticare Lawrence Mujiari. Il gioco si suddivide così in una serie di belle missioni con ubicazioni tra le più varie

Per proseguire l' agente dovrà indossare una di quelle tute.

L' indicatore rosso in basso a sinistra indica che siamo in pericolo.

(dal mondo islamico alla caotica Tokyo), dove dovremo completare gli obiettivi prefissati dai nostri superiori, badando a distinguere quelli fondamentali, indispensabili per il buon esito dell' operazione, da quelli secondari, che ci faranno ottenere punti extra per una eventuale promozione. Nel caso il nostro agente venisse ucciso, la missione riprenderà dall' ultimo checkpoint senza alcuna particolare e drastica conseguenza, a parte una croce in più nelle vostre statistiche. Qualsiasi cosa possa risultare utile per il completamento della missione è indicata nel radar, visualizzabile premendo il tasto SELECT, e viene evidenziata da un cursore, nel caso vi siate vicini, anche nella schermata di gioco in corso. Completata una missione, verranno sbloccati nuovi capi d' abbigliamento e pettinature da applicare al nostro agente. Il sistema di battaglia è rimasto quello dei vecchi *Syphon Filter*, che si era sempre rivelato efficace ed immediato. Così, premendo quadrato spareremo ad i nemici, premendo R1 agganceremo un bersaglio e premendo L1 entreremo nella visuale soggettiva. Tuttavia bisogna annotare la poca immediatezza nel sistema di selezione ampia degli oggetti: sfogliando con i tasti direzionali potremo visualizzare tutte le nostre armi e risulta piuttosto scomodo, con una sparatoria in corso, dover sfogliare in una direzione unica il nostro equipaggiamento. Mettiamo il caso, ad esempio, che vogliamo equipaggiare una pistola. Iniziamo a sfogliare il menù a scorsoio, non facciamo troppa attenzione ed ecco che saltiamo la pistola e ci troviamo con in mano il mitra. Cosa dobbiamo fare per prendere la pistola? Sfogliare nuovamente tutto l' equipaggiamento! Stesso dicasi per gli strumenti ottici. Ancora efficace, invece, il sistema basato sui tasti dorsali che permette di schivare i proiettili nemici. Premendo cerchio, infatti, il nostro agente si avviterà in una capriola che potremo direzionare con i tasti L2 ed R2. Anche mentre corre, il nostro agente può muoversi diagonalmente premendo i medesimi pulsanti, divenendo un assai difficile bersaglio. Per stare più al sicuro, inoltre, è possibile tenere premuto X: il nostro caro agente si inginocchierà e sparerà da chinato, rendendosi difficilmente centrabile dai mirini ostili. In alcuni casi, prestando attenzione ai dettagli, avremo la netta ed innegabile impressione di essere rimasti indietro negli anni. Mirando, ad esempio, una lampadina, questa non esploderà, cosa che invece avveniva addirittura nei vecchi *SF* su PSX. Non per essere pignoli, ma il realismo dove è stato lasciato? Che poi parliamo di un realismo altalenante: perché i vetri esplodono al minimo contatto di una pallottola (con effetti grafici un po' squallidi) e le lampadine no? Non è quindi possibile rendere buie le ambientazioni per disorientare il nemico ed avanzare nell' ombra utilizzando il visore notturno. Poco male, non sarebbe servito a nulla ugualmente. L' intelligenza artificiale dei nemici ricorda quello di uno sparatutto stile *Doom*: sia che entriate da un condotto di ventilazione, sia che strisciate nell' ombra, nel buio più assoluto, i vostri nemici saranno sempre a conoscenza della vostra ubicazione, come nel peggior *Quake*. La cosa più ridicola è però realizzata dall' interazione con alcuni oggetti da colpire: in alcuni luoghi nascosti, ad esempio, vi ritroverete innanzi a delle porte chiuse con evidentissimi ed incredibilmente enormi lucchetti di metallo, quasi che gli autori del gioco avessero paura che nessuno potesse capire che colpendoli, almeno quelli, si sarebbero aperti a metà, liberando la porta dalla morsa. Come ogni buon soldato che si rispetti, poi, la vostra carriera vi vedrà inizialmente portare sulle mostrine l' umile rank di recluta dell' Agenzia. Come poter scalare la graduatoria? Semplice. Mano a mano che si completano le missioni è possibile, a seconda di quanti obiettivi sono stati completati e della vostra abilità nel combattimento, ottenere gradi superiori, che vanno dal soldato sul campo al comandante generale dell' Agenzia. E se il vostro titolo di graduati non dovesse bastarvi è possibile, a seconda del vostro sistema

di combattimento e di azione, ottenere delle specializzazioni, come quella di tiratore scelto, esperto nel recupero di biodati, esperto nelle azioni sotto copertura, esperto informatico, infermiere sul campo e simili. Ogni mostrina, ovviamente, può essere ricamata con orgoglio sulla vostra giacca, fino ad un massimo di due distintivi od onorificenze. Tra gli altri premi, che al raggiungimento sbloccano tutti nuove armi da tenere nell' equipaggiamento, le medaglie al valor militare e gli encomi degli ufficiali della vostra Agenzia. Un' idea eccezionale che invoglia a proseguire nel gioco per ottenere i gradi più alti. Specificando che il sonoro è qualcosa di davvero brutto, con canzoni tutto sommato belle che però ad un certo punto delle missioni si interrompono e riprendono quando gli va, arriviamo a parlare di grafica. Già, la grafica, croce portante del nuovo titolo che idolatrizza Gabe Logan. La grafica degli FMV è pregevole, quasi sempre impeccabile anche se costituita da nulla di eccezionale. La grafica in gioco, invece, è un pianeta a sé stante: i modelli delle ambientazioni non sono brutti, ma nemmeno belli. Ci troveremo innanzi a vetrine di negozi disegnate in malo modo e riflessi nei vetri a dir poco inesistenti. Come se non bastasse, l' effetto delle fiamme è squallido, quello dell' acqua peggio, i nemici sembrano realizzati con un vecchio righello e, difetto dei difetti, capiterà che non vengano visualizzati i pavimenti di un' ambientazione nella quale state dirigendovi. Cosa accadrà? Cadrete in un grigio crepaccio di vuoto inesistente fino ad un' infinita profondità, e sarete costretti ad iniziare la missione da capo. Complimenti.

Meryl

LA PAGELLA DI MERYL

- \+ Sistema di carriera veramente bello
- \+ Doppiato interamente in italiano
- \+ Ottimo sistema di creazione personaggi
- \+ Modalità di gioco online

- \- La grafica
- \- Giocabilità macchinosa
- \- Realismo inesistente
- \- Niente sottotitoli
- \- Bug grafici terrificanti

GRAFICA	5
LONGEVITA'	7
GIOCABILITA'	5.5
SONORO	5.5

Un' idea eccezionale, quella della carriera militare, sfruttata in malo-modo dalla SCEE. Speriamo in un seguito migliore. Solo per gli appassionati dei vecchi episodi.

METAL GEAR SOLID 2	SYPHON FILTER
» Due protagonisti	» Protagonista indefinito
» Realismo continuo	» Realismo altalenante
» Doppiato in inglese	» Doppiato in italiano
» Due missioni	» Differenti missioni
» Ubicazione definita	» Ubicazioni varie
» Sottotitoli attivi	» Sottotitoli non presenti

FOX HOUND

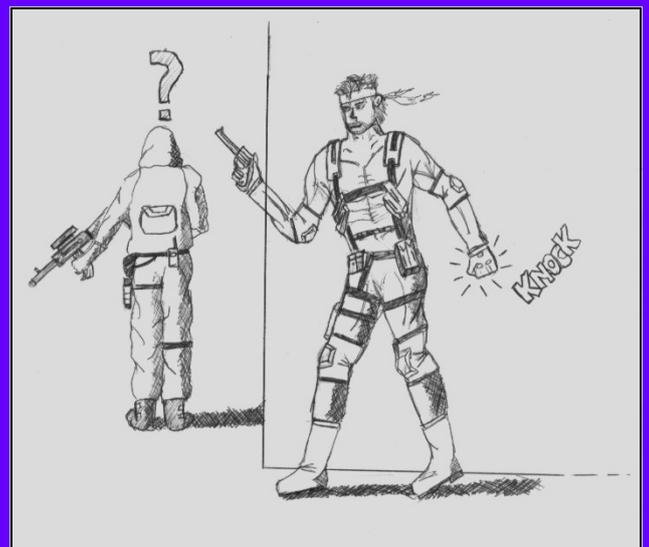
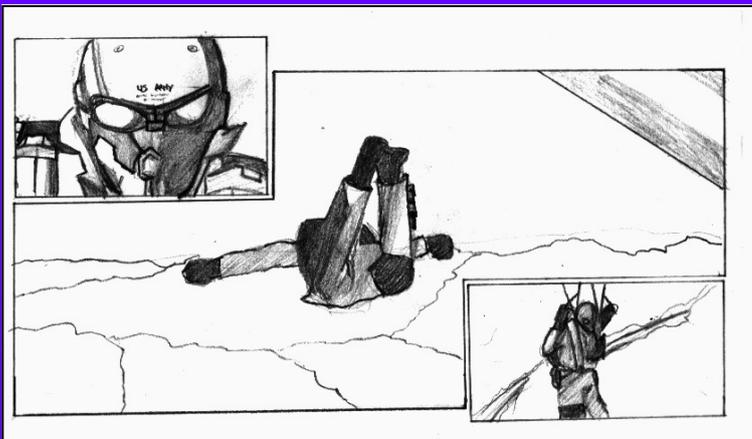
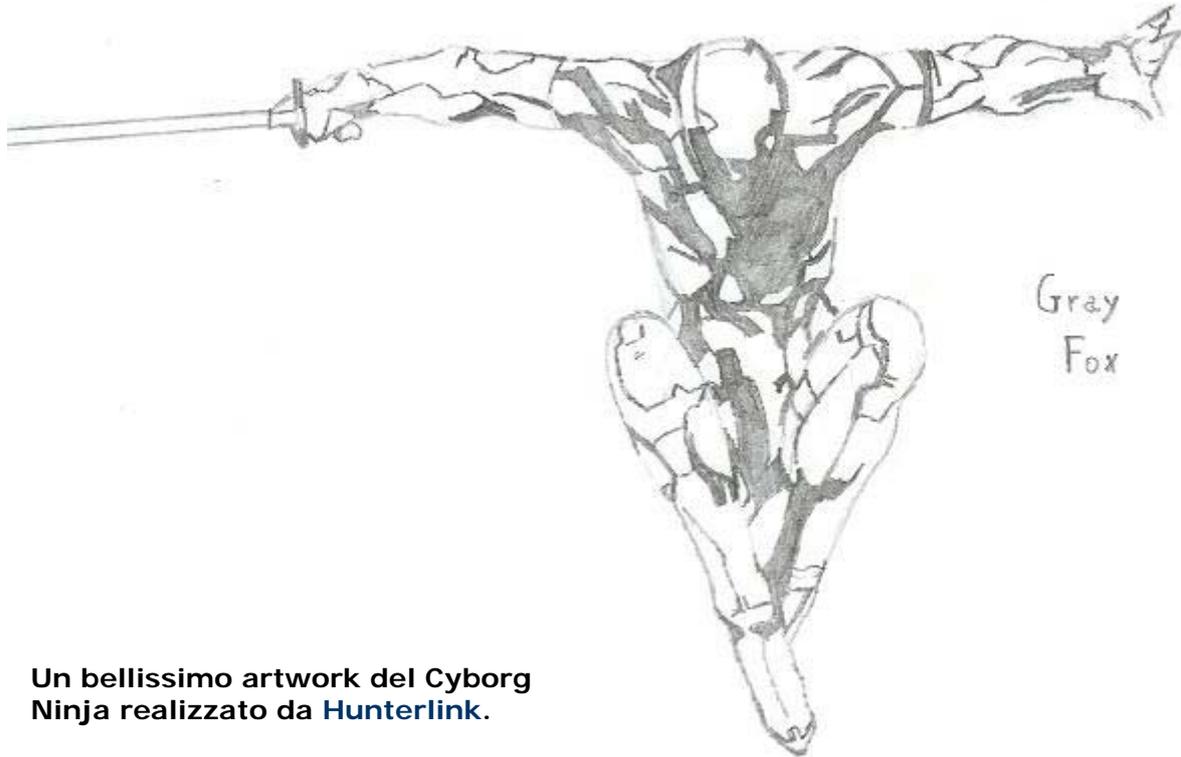
PlayStation
PAL
syphon filter
SONY
PlayStation

PlayStation
989 STUDIOS
syphon filter 2
MATURE
M
ESRB

PlayStation
PAL
syphon filter 3
SONY
18
PlayStation

Inviate le vostre opere a: **magazine@metalgearweb.net**

I fans di Metal Gear Solid sono oramai noti in tutto il mondo videoludico per la loro capacità di coinvolgere i protagonisti del loro videogame preferito anche nelle opere d' arte personali. Così, ci troviamo innanzi a chi ha la grandissima capacità della mano d' oro...

REDA ART

Artwork realizzati da Dr.Hans Davis. In alto a sinistra, Snake. In alto a destra, Para-medic. In basso a sinistra una vignetta tratta dalla sequenza d' inizio della Missione Virtuosa. In basso a destra, Snake batte con una mano sul muro per attirare l' attenzione della guardia.

Un bellissimo artwork del Cyborg Ninja realizzato da Hunterlink.

^ Un simpatico artwork del maestro giapponese Yoshinoya Honpo.

« Simpaticissima vignetta nipponica.

MGM FAN AREA

Inviate le vostre opere a**: magazine@metalgearweb.net**

I fans di Metal Gear Solid sono oramai noti in tutto il mondo videoludico per la loro capacità di coinvolgere i protagonisti del loro videogame preferito anche nelle opere d' arte personali. Così, ci troviamo innanzi a chi ha la grandissima capacità della mano d' oro...

VG CATS - 93 - WARM PLACES

OTACON, HO UN PROBLEMA! MI SERVONO TRE SCHEDE CHIAVE, MA IO NE HO SOLTANTO UNA!

PTT

MAX

141.12

MEM.

TUNE

Otacon : C'è un trucco, Snake: tu hai tutte e tre le schede: quella è una lega a memoria di conformazione che cambia forma con il cambiare della temperatura: cambia al caldo, al freddo e alla temperatura ambiente.

Snake : Ok, ho inserito le prime due, cosa devo fare?

Otacon : Trova un posto caldo.

Otacon : ....

Otacon : No, Snake. Non lì.

VGCATS.COM

CTRL+ALT+DEL BY TIM BUCKLEY "THE GOLDEN YEARS"

WWW.CTRLALTDEL-ONLINE.COM

Inviate le vostre opere a: **magazine@metalgearweb.net**

Non tutti i fan del capolavoro di Kojima, però, sono capaci di realizzare delle vere e proprie opere d' arte con in mano una matita. Altri, ad esempio, danno risultati se stringono tra le mani una penna e fanno volare la fantasia, inventando storie, paradossali o serie, che hanno per protagonisti gli eroi della serie Kojimana per eccellenza. Ammesso un linguaggio non proprio formale. Siete pronti a sfornare le vostre Fan Fictions?

| **Autore:** Meryl |

Tale padre, tale figlio

| **Anno:** 2005 |

Ma io non riesco proprio a concepirlo. Tutte ste lamentele a destra e a manca, come se invecchiare fosse un reato. Quando io stavo vecchio e rachitico sull' MSX nessuno ha rotto le balle, "Big Boss vecchio, ma no, ma sì, ma dai, ma su, ma smettila, ma per piacere". E moh? "Solid Snake è invecchiato! Ma che schifo! Ma non scherziamo! Ridateci Snake giovane!". Oh! Ma che state scherzando? No, dico, mio figlio Dave ha il sacrosanto diritto di invecchiare come tutti gli altri infami di questo mondo, e se permettete per me è pure na questione di principio: io invecchio e schiatto coi reumatismi e lui è sempre bello e giovane? E mica è giusto, scusate. Quello sono anni che dice che controlla il mal di testa a quella ragazzina che s'è portato a casa, che poi inizio a preoccuparmi perché sta giovincella c'ha il mal di testa almeno due o tre volte ogni giorno e secondo me bisogna portarla all' ospedale, ha sempre passato una vita al servizio degli altri e, anche se è quello che mi ha fatto saltare in aria la testa, invecchia pure lui, e che cazz'de pretese c'avete? Vabbè che è clonato da uno che la sa lunga, cioè, uno che quando distribuivano l' intelligenza è arrivato con un' ora di anticipo su tutti gli altri, uno a cui non sfugge niente, uno con l' occhio di lince, con lo sguardo talmente perforante che riesce a mirare lo Shagohod con l' RPG6 usando l' occhio cieco. E guà che ce ne vuole, puoi provare quanto ti pare ma mica ti riesce se non sei uno schizzo come me. Che poi ultimamente, in questi ultimi anni, David cominciava pure a preoccuparmi: dovrebbe saperlo come la penso, mi conosce da sempre e sa quante volte ho rimproverato Illegittimo per come NON si pettina. E cos' ha fatto sto incosciente di guaglione? Mi ha portato a casa un travestito! No, dico, un travestito! Ma messo male, con un culo che pare una mongolfiera, due occhi trassati e dei fottutissimi capelli biondi, lisci e lunghi! Oh ma ve lo ricordato quel ricchione del maggiore Raikov? Uguale sputato, ve lo giuro! Identico! Quando me l' ha portato a casa gli ho fatto "Dave, ma da quand'è che te ne vai con i ricchioni?", e lui mi ha detto "Papà, sbagli sempre la pronuncia, non è Ricchione, è Raiden!". Ed io gli rispondo: "Ma che Raiden e Raiden, questo è 'no ricchione travestito, c'è poco da fare!". Eva mi si è avvicinata e mi ha detto che se continuavo Ricchione poi si offendeva e magari poi non veniva a stare a casa mia. Sai che perdita! Poi mi si è avvicinata di più, mi ha avvicinato la bocca ad un orecchio e mi ha detto "Lascialo entrare in casa nostra e ti giuro che ti farò passare le notti più bollenti di tutta la tua vita". Io ovviamente mi sono spaventato, mica sono scemo! In camera mia già ci stanno quaranta gradi, se quella zoccola poi ci mette del suo cuocio. Che poi non ho capito come fa a farmi venire più caldo, in camera mia non c'ho manco il termosifone e la temperatura non cambia mai. Quindi pensandoci missà tanto che era una minaccia fasulla. Ad ogni modo, Ricchione dorme in giardino con i cani di quella ragazza irachena, quella con gli occhi blu, troppo bella, come si chiama... Uolf! Ecco, Uolf! Ah, con quella là sì che vorrei tornare giovane, che io sono uno che le può far vedere tutti i santi che ci stanno in cielo pure se è atea! Adesso c'ho la mia bella età, ma mica sono da buttare via. L' altro giorno ci ho provato spudoratamente, una faccia tosta da paura, mi sono avvicinato a Uolf e le ho detto "Mi porti un bicchiere d' acqua?". Lei mi ha guardato e mi ha riso in faccia, di sicuro le sto simpatico e al massimo tra due giorni quella si dichiara. Altro che David, quello sta sempre a controllare il mal di testa alla ragazzina, io sì che passo alle cose concrete! Ed ora che è invecchiato anche lui, non sarà mai al mio livello, altro che! Sto

iniziando a riallacciare bei rapporti anche con The Boss. Sapete com'è, lei è una donna abbastanza introversa, chiusa, ieri notte mi sono avvicinato e le ho chiesto come andava. Mi ha detto di provare a ricordare alcune nozioni base del CQC. Allora le ho detto che era sempre bellissima e lei mi ha detto che questa non è l' America e che devo scegliere se essere leale al mio mentore o al mio paese. Le ho detto che vorrei portarla con me a vedere Parigi e mi ha risposto che se non porto una pistola da spaccare a metà non se ne fa niente. Che cazz'di pretese che c'ha sta femmina. George, invece, lui a femmine non ci va mai. Mi è venuto a dire che è il padre di Ricchione. Se scopro che è vero e non è un pesce d' Aprile in ritardo per quest' anno o in anticipo per l' anno prossimo adesso lo scovo in camera sua e lo prendo a calci nel culo. Eh, e il tempo intanto passa. Illegittimo continua a dirmi che si sente inferiore, mi appaga. George sta sulle sue. Dave fa il medico da pronto soccorso per le epidemie di mal di testa, ed intanto invecchia, pure se non se rende conto. E continua a combattere e a fumare, pure dopo che dice che ha smesso. Ste schifo di sigarette. Meglio i sigari. Ormai siamo vecchi. Ma non da buttar via! Signorine, tale padre, tale figlio. Quindi se vi piace il figlio, vi informo che sta occupato e che io sono libero. Cerco nuove amiche, no badanti. Sono uno schizzo, un figo americano. Veramente, nonostante l' età. Tale padre, tale figlio.

| **Autore:** Meryl |

Tutti al mare!

| **Anno:** 2002 |

Snake: Eccoci qui! Shadow Beach!
Meryl: Certo che questa spiaggia è proprio enorme!
Liquid: Già! Bellissima!
Fox: Puoi dirlo forte, schiaccia esoscheletri!
Wolf: Bello schifo sto posto!
Meryl: Ma tu non sei mai contenta!
Wolf: Si! Quando ti ho sparato dovevi vedere com'ero contenta!
Meryl: Gr…. Farò finta di non avere sentito…
Snake: Già, non siamo mica venuti qui per litigare!
Ocelot: Infatti! Quindi io direi che le ragazze possono iniziare a mettersi in topless!
Meryl: Seee, sogna vecchiardo!
Raven: Che bel sole! Ecco perché i serpenti non vivono in Alaska!
Snake: L' hai capito, eh?
Wolf: Ma cosa vuoi che capisca quella testa di cazzo!
Raven: Dannata! Io ti…

Meryl si pone prontamente tra Wolf e Raven per evitare una lite e fare da paciere

Meryl: Calma, Raven! Non siamo qui per litigare, siamo qui per divertirci!

Raven sorride e se ne va a coricarsi sotto l' ombrellone. Meryl si volta verso Wolf con sguardo truce.

Meryl: Perché?

Le da uno spintone.

Meryl: Perché?

Un altro spintone.

Meryl: Perché cerchi sempre di rovinare tutto? Perché, cazzo, perché?

Wolf afferra Meryl per il collo e la solleva di qualche centimetro da terra.

Meryl: A...arhg!
Wolf: Come puoi trovare pacifico questo posto? Come fai a divertirti? Questa sì che è una guerra! Te lo dico io qual è un posto pacifico: il campo di battaglia! Quando becco gli altri, allora sì che mi sento viva!
Snake: Quella battuta era mia, Wolf.
Wolf: Tu fatti i cazzi tuoi!
Meryl: Vedere gli altri che muoiono ti fa sentire viva, eh?
Snake: Meryl, puoi anche cambiare battute, ogni tanto!
Meryl: Perché non mi aiuti anziché fare il rompi balle?
Snake: Ah, già! Wolf! Lasciala!
Meryl: Ah, aria!
Fox: Wolf ha un istinto omicida incontrollabile!

Non tutti i fan del capolavoro di Kojima, però, sono capaci di realizzare delle vere e proprie opere d' arte con in mano una matita. Altri, ad esempio, danno risultati se stringono tra le mani una penna e fanno volare la fantasia, inventando storie, paradossali o serie, che hanno per protagonisti gli eroi della serie Kojimana per eccellenza. Ammesso un linguaggio non proprio formale. Siete pronti a sfornare le vostre Fan Fictions?

Snake: Wolf, perché non provi a divertirti qui alla spiaggia?
Wolf: … ok! Vado a farmi una nuotata, va!

Poco dopo…

Bimbo: Arghunghurfghanrudrrrh!
Snake: Un bimbo sta affogando! Presto!

E si dirige velocissimo verso il bimbo.

Snake: Nooo! Incredibile!
Wolf: ………
Snake: Ma non ti avevo detto di divertirti????!
Wolf: Infatti mi sto divertendo un mondo!
Snake: Tenendo un bambino a testa in giù dentro al mare????!
Wolf: Uffa! Non si può mai fare niente! Vado ad affittarmi una moto d' acqua!
Fox: Forse è meglio, andrà a fare un giro al largo, in solitudine.

Wolf si accosta al noleggiatore.

Wolf: Salve! Vorrei una moto d'acqua!
Noleggiatore: Ciao, bella, per te faccio un prezzo scontato!
Wolf: Io invece per te faccio quattro calci nel culo.
Noleggiatore: Caratterino, eh? La moto è quella là.
Wolf: Grazie macho man.

Sale sulla moto d' acqua e l' accende.

Wolf: Yahoo! Si parte!

Poco dopo…

Meryl: Ma… chi urla in questo modo?
Raiden: Sono i bagnanti!
Olga: Ma che succede?
Otacon: Oh, no! Wolf sta investendo i bagnanti con la moto d' acqua!
Meryl: Bisogna fermarla! Pistaaa!
Snake: Meryl! Torna indietro, vado io! E' pericoloso!

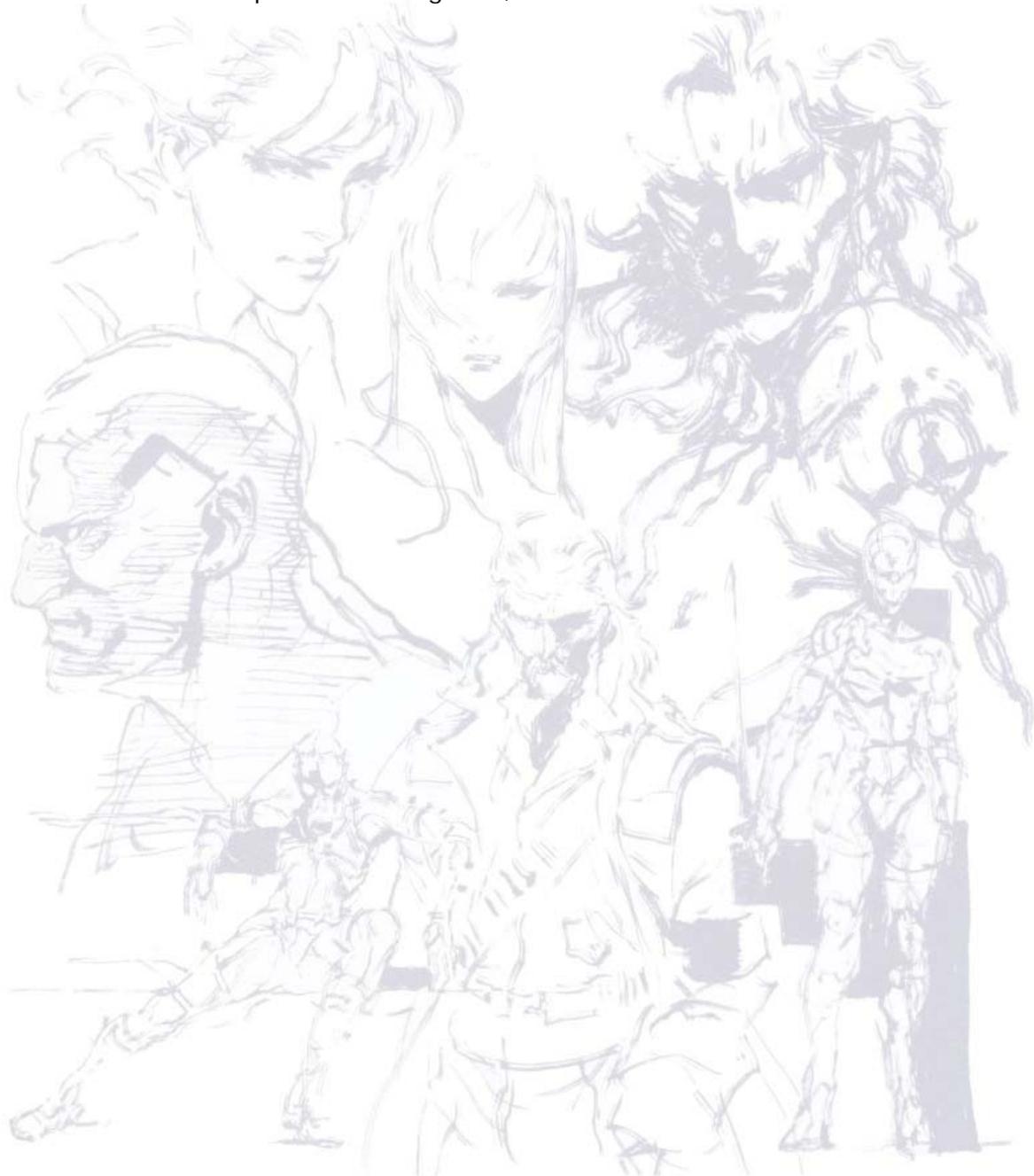
Meryl, imperterrita, prosegue e si tuffa e, quando Wolf le passa vicino, si aggrappa e riesce a montare sulla moto.

Meryl: Wolf! Ferma questo coso!
Wolf: Chi ti ha detto di salire, Anna dai capelli rossi?
Meryl: Wolf, ascoltami!
Wolf: Ma stai zitta, che parli troppo! Toh!
Meryl: Ouch, che sberla! Cadooo!

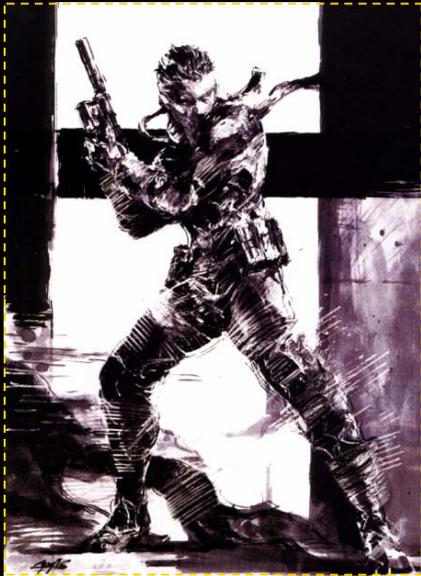
SPLASH!

Meryl: Aouch! Ahh! Sono caduta sugli scogli! Ahhh! La mia schiena!
Snake: Wolfi! Vieni qua, ce ne andiamo in Israele.
Wolf: Oh… Proprio adesso che iniziavo a divertirmi!

Inviate le vostre immagini a:
magazine@metalgearweb.net

In redazione è nata da poco l' interessante proposta di allestire uno spazio dedicato agli screenshots preferiti dei lettori. Scegliete una, due o tre immagini in gioco o in video tratte da qualsiasi episodio dalla serie ed inviatele all' indirizzo sopraindicato. Le pubblicheremo in queste pagine allestendo la più bella galleria di *MGS* che possiate immaginare, costruita da voi stessi!

E qui si conclude questo immenso secondo numero! Il vostro MGM tornerà a Dicembre in una versione tutta natalizia! Vi attendiamo come sempre numerosi e, nel frattempo, non dimenticate di collegarvi su **www.metalgearweb.net** e di fare un salto sul nostro forum, **www.metalgearweb.net/forum** . Sarete i benvenuti, in filo diretto continuo con la redazione di MGM! A presto!

GRAZIE A TUTTI VOI PER LE OLTRE 25.000 VISITE DEL NOSTRO PORTALE ONLINE! GRAZIE A VOI, SIAMO LIETI DI ESSERE IL MAGGIOR SITO DI RAPPRESENTANZA ITALIANA NEL PANORAMA ONLINE DI METAL GEAR SOLID! GRAZIE!

NEL PROSSIMO NUMERO...

METAL GEAR WEB STORY

Un esclusivo articolo che va narrando la **storia completa del nostro portale**, dagli inizi al successo che ha portato la nostra home page ad essere, nelle classifiche mondiali che abbiamo da poco visualizzato, superiore addirittura al sito ufficiale! Grazie a tutti i nostri lettori!

SPECIALE MERYL SILVERBURGH

Un esclusivo articolo curato da **Snake22** che analizza la presenza di Meryl Silverburgh in Metal Gear Solid e cerca di trovare dei nessi logici con la sua presenza in Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots.